

**RIAS KARAKTER RHA YUYU DALAM PERGELARAN  
TEATER TRADISI MENTARI PAGI  
DI BUMI WILWATIKA**

**PROYEK AKHIR**

**Diajukan Kepada  
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna  
Memperoleh Gelar Ahli Madya**



**DESI TRI HARTANTI  
NIM. 15519134014**



**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN  
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA  
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
MARET 2018**

# **RIAS KARAKTER RA YUYU DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

Oleh  
**DESI TRI HARTANTI**  
**NIM. 15519134014**

## **ABSTRAK**

Poyek akhir berjudul *Pergelaran Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* bertujuan untuk 1) menciptakan rancangan kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu 2) menata kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu; 3) menampilkan Ra Yuyu dengan penataan kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan *body painting* sesuai karakter yang dibawakan.

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu 1) *define* (pendefinisian) meliputi analisis cerita, karakter dan karakteristik tokoh Ra Yuyu, analisis sumber ide dan pengembangan sumber ide; 2) *design* (perancangan) meliputi kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan *body painting* serta pertunjukan; 3) *develop* (pengembangan) meliputi validasi kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan *body painting*, *fitting* kostum, uji coba rias karakter dan *body painting*, dan penataan rambut; 4) *disseminate* (penyebaran) meliputi penilaian (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan waktu pengembangan dilaksanakan di Laboratorium Program Studi Tata Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta selama tiga bulan dari Oktober 2017- Januari 2018.

Hasil yang diperoleh dari proyek akhir, yaitu 1) rancangan kostum dengan unsur bentuk kotak, warna hitam dan emas tembaga, prinsip keseimbangan simetris, aksesoris dengan unsur warna emas, garis lengkung dan prinsip keseimbangan simetris, penataan rambut dengan unsur warna hitam, bentuk bulat, tata rias karakter dengan warna coklat dan hitam, arah horizontal dan prinsip keseimbangan simetris dan *body painting* dengan unsur warna hitam, arah diagonal, bentuk kotak dan segitiga dan prinsip keseimbangan asimetris; 2) penataan kostum terdiri dari celana  $\frac{3}{4}$  hitam, selempang emas tembaga dan kain batik kontemporer, penataan aksesoris terdiri dari aksesoris kepala, lengan tangan, pergelangan tangan, dan bahu, pengaplikasian rias karakter diwujudkan menggunakan kumis dan *body painting* berwarna hitam, penataan rambut menggunakan model *top mesh* dengan mahkota; 3) diselenggarakannya pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menampilkan RaYuyu pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB di Gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta dengan dihadiri kurang lebih 481 penonton yang pelaksanaannya berjalan dengan lancar dan sukses.

Kata kunci: *rias karakter, pertunjukan teater tradisi, ra yuyu, mentari pagi di bumi wilwatikta.*

# **MAKE UP RA YUYU CHARACTER IN TRADITION TEATER RECORD MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKTA**

*By*

**DESI TRI HARTANTI  
NIM. 15519134014**

## **ABSTRACT**

*The final project titled Performance of Tradition Theater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta aims to 1) create costume design, accessories, hair styling, dressing and body painting Ra Yuyu 2) arranging costumes, accessories, hair styling, character makeup and body painting Ra Yuyu; 3) featuring Ra Yuyu with the arrangement of costumes, accessories, hairstyling, dressing characters and body painting according to the character that was delivered.*

*The methods used to achieve the objectives using the 4D development model are: 1) define includes story analysis, character and characteristic of Ra Yuyu figure, idea source analysis and idea source development; 2) design (design) includes costumes, accessories, hair styling, makeup and body painting and performances; 3) develops include costume validation, accessories, hair styling, makeup and body painting carrying costume fitting, character dressing test and hairstyle; 4) disseminate includes judgment (grand jury), dirty rehearsal, rehearsal and development time held at the Faculty of Engineering, Faculty of Engineering, State University of Yogyakarta for three months from October 2017 to January 2018.*

*Results obtained from the final project, namely 1) costume design, accessories, top mesh hairstyling, character make up and body painting with curved element, diagonal direction, box shape, circle, size, fine texture, brown, gold, green, red, and using the principle of symmetrical balance; 2) is manifested with a costume arrangement consisting of black, pants, golden copper sash, character makeup, black body painting, top mesh hair arrangement with a crown; 3) held the performance of traditional theater Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta featuring Ra Yuyu on January 18, 2018 at 13.00 WIB at Auditorium Building, Yogyakarta State University, attended by approximately 481 spectators whose implementation went smoothly and successfully.*

*Keywords: character make up, traditional theater performances, ra yuyu, mentari pagi di bumi wilwatikta*

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Tri Hartanti

NIM : 15519134014

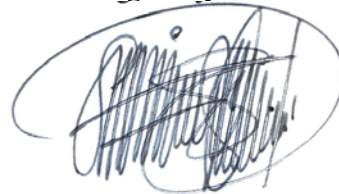
Progran Studi : Tata Rias dan Kecantikan

Fakultas : Teknik

Judul Proyek Akhir : Rias Karakter Ra Yuyu dalam Pergelaran Teater  
Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

menyatakan bahwa proyek akhir ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya. Pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 27 Maret 2018  
Yang Menyatakan



Desi Tri Hartanti  
NIM 15519134014

## LEMBAR PENGESAHAN

Proyek Akhir

### RIAS KARAKTER RA YUYU DALAM PERGELARAN TEATER TRADISI MENTARI PAGI DI BUMI WILWATIKA

Disusun Oleh:

**DESI TRI HARTANTI**  
**NIM. 15519134014**

Telah di pertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir Program Studi Tata  
Rias dan Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 27 Maret 2018

#### TIM PENGUJI

Nama Jabatan	tanda tangan	tanggal
Elok Novita, M.Pd. Ketua Penguji		10 Apr '18
Ika Pranita Siregar, M.Pd. Sekertaris		12 APRIL '18
Asi Tritanti, M.Pd. Penguji		11 April '18

Yogyakarta, 12 April 2018  
Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Negeri Yogyakarta

  
**Dr. Widarto, M.Pd.**  
**NIP. 19631230 198812 1 001**

## MOTTO

Senyum

طَلِقْ بَوَجْهٍ أَخَاكَ تَلْقَى أَنْ وَلَوْ شَيْئًا، الْمَعْرُوفِ مِنْ تَحْقِرَنَّ لَنَا

“Janganlah engkau meremehkan kebaikan sedikitpun, meskipun hanya dengan bertemu dengan saudaramu dengan wajah yang berseri”.

(H.R. Muslim, No.2626)

حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْدِينَ قَالَ لَهُمُ النَّاسُ إِنَّ النَّاسَ قَدْ جَمَعُوا لَكُمْ فَاخْشَوْهُمْ فَزَادَهُمْ إِيمَانًا وَقَالُوا  
أَلَوْ كُنَّا

(Yaitu) orang-orang (yang menta’ati Allah dan Rasul) yang kepada mereka ada orang-orang yang mengatakan: “Sesungguhnya manusia telah mengumpulkan pasukan untuk menyerang kamu, karena itu takutlah kepada mereka”, maka perkataan itu menambah keimanan mereka dan mereka menjawab: “Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung.”

(QS Ali-‘Imran: 173)

## **PERSEMBAHAN**

Yang Utama Dari Segalanya

Sembah Sujud serta Syukur kepada Allah SWT, taburan cinta dan kasih sayang-Mu telah memberiku kekuatan, membekaliku dengan ilmu serta memperkenalkan dengan cinta, atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya Laporan Tugas Akhir yang sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat dan Salam selalu terlimpahkan kehadiran Rasulullah Muhammad SAW.

Ku persembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat ku kasihi dan ku sayangi:

1. Ibunda dan Ayahanda tercintaku yang selalu memberikan dukungan moril secara penuh, menemaniku selama mengerjakan laporan
2. Orang tua asuhku Ibu Budiningsih M.Sc yang memberikan dukungan moril dan material serta selalu memberikan pengarahan.
3. Kedua kakak kandungku Sasongko Putroruminto dan Nur Rahmawati Wulandari yang selalu memberikan semangat, tak lelah mengingatkan untuk sholat tepat pada waktunya.
4. Sahabatku sejak kecil Rochayati Puji Lestari dan Tri Prasetyo yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
5. Sahabatku semasa SMK Auliya Ulfa, Nurita Larasani, dan Syifana Saraswati yang sampai saat ini masih selalu bersama menemaniku mencari buku untukku menyusun laporan.

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan karunia dan nikmat-Nya, sehingga Proyek Akhir dengan judul “Rias Karakter Ra Yuyu dalam Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* Program Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan Jurusan Pendidikan Tata Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta Tahun Ajaran 2018/2019 dapat tersusun. Proyek Akhir ini menjadi acuan antara pihak Kampus dan Mahasiswa, sehingga dapat memberikan ilmu yang bermanfaat bagi Mahasiswi terutama di Program Pendidikan Tata Rias & Kecantikan D3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Selesaiannya laporan penulisan proyek akhir ini tidak lepas dari dorongan serta bantuan dari berbagai pihak oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Asi Tritanti, M.Pd. selaku Ketua Program Pendidikan Tata Rias Kecantikan dan dosen pembimbing akademik sekaligus penguji tugas akhir.
2. Elok Novita, M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing proses proyek akhir dan pembuatan laporan proyek akhir ini sekaligus sebagai ketua penguji tugas akhir
3. Ika Pranita Siregar, M.Pd. selaku sekretaris penguji tugas akhir.
4. Afif Ghurub Bestari, M.Pd. selaku dosen pembimbing kostum dan aksesoris yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan memberikan ilmu dalam proses proyek akhir.



5. Dr. Mutiara Nugraheni selaku Ketua Pendidikan Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh Dosen Prodi Tata Rias Dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Karyawan Prodi Taat Rias dan Kecantikan Fakutas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Orang tua yang selalu mendoakan serta membantu penulis dari segi material maupun moril dan sumber semangat selama penyusunan laporan ini.
9. Semua teman seperjuangan Program Pendidikan Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 yang selalu memberikan semangat dan saling merangkul.
10. Teman-teman KAMSETRA UNY yang telah membantu dalam melaksanakan pergelaran mentari pagi di bumi wilwatikta.
11. Semua *crew* produksi yang membantu mempersiapkan dan menggelar pergelaran *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.
12. Dr. Widarto, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Saya menyadari bahwa Laporan Proyek Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharap saran dan kritik dari berbagai pihak karena, guna untuk masa depan yang lebih baik. Demikian laporan ini saya buat semoga dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Yogyakarta, 15 Maret 2018



15519134014

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
 <b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah .....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>D. Rumusan Masalah.....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan .....</b>	<b>7</b>
<b>F. Manfaat .....</b>	<b>7</b>
1. Manfaat Bagi Mahasiswa .....	8
2. Manfaat Bagi Program Studi .....	8
3. Manfaat Bagi Masyarakat.....	8
<b>G. Keaslian Gagasan .....</b>	<b>9</b>
 <b>BAB II KAJIAN TEORI</b>	
<b>A. Sinopsis .....</b>	<b>10</b>
1. Pengertian Sinopsis Cerita .....	10
<b>B. Sumber Ide.....</b>	<b>11</b>
1. Pengertian Sumber Ide .....	11
2. Pengembangan Sumber Ide.....	11
a. <i>Stilisasi</i> .....	11
b. <i>Distorsi</i> .....	12
c. <i>Transformasi</i> .....	12
d. <i>Disformasi</i> .....	12
<b>C. Kostum, Aksesori Dan Batik .....</b>	<b>13</b>
1. Pengertian Kostum.....	13
2. Pengertian Aksesori .....	14
3. Pengertian Batik .....	14
<b>D. Desain .....</b>	<b>15</b>
1. Pengertian Desain.....	15
2. Unsur Desain.....	15
3. Prinsip Desain .....	19

E. Tata Rias Karakter .....	20
1. Pengertian Tata Rias.....	20
2. Pengertian Tata Rias Karakter.....	21
3. Pengertian Tata Rias Panggung.....	22
F. <i>Body Painting</i> .....	23
G. Penataan Rambut.....	23
H. Pergelaran .....	25
1. Pengertian Pergelaran .....	25
2. Pengertian Teater .....	26
3. Tema Pergelaran .....	26
4. Panggung.....	26
5. Tata Cahaya.....	27
6. Tata Musik .....	31
 <b>BAB III KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN</b>	
A. <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	32
1. Analisa Cerita .....	32
2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh.....	33
3. Analisis Sumber Ide .....	33
4. Analisis Pengembangan Sumber Ide .....	34
B. <i>Design</i> (Perancangan) .....	35
1. Desain Kostum .....	35
2. Aksesori .....	36
3. Desain Penataan Rambut.....	40
4. Desain Rias Wajah .....	41
5. Desain <i>Body Painting</i> .....	42
6. Desain Pergelaran.....	42
C. <i>Develop</i> (Pengembangan).....	43
1. Desain .....	43
2. Validasi.....	44
3. Revisi Desain.....	44
4. Pembuatan Kostum .....	44
5. <i>Fitting</i> Kostum .....	44
6. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut .....	45
7. <i>Prototype</i> Hasil Karya Pengembangan .....	45
D. <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....	46
1. Rancangan Pergelaran.....	46
2. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ) .....	46
3. Gladi Kotor .....	47
4. Gladi Bersih .....	47
5. Pergelaran .....	48
 <b>BAB IV PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	49
B. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Desain</i> (Perencanaan).....	52
1. Kostum .....	52

2. Aksesoris.....	55
3. Rias Wajah .....	61
4. <i>Body Painting</i> .....	65
5. Penataan Rambut.....	66
<b>C. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Develop</i> (Pengembangan).....</b>	<b>67</b>
1. Validasi Oleh Ahli I .....	67
2. Validasi Oleh Ahli II .....	68
3. Pembuatan Kostum dan Aksesoris .....	70
4. Uji Coba Rias Wajah.....	72
5. Uji Coba Penataan Rambut .....	74
6. <i>Prototype</i> Tokoh yang Dikembangkan .....	76
<b>D. Proses, Hasil Dan Pembahasan <i>Disseminate</i> (Penyebarluasan).....</b>	<b>77</b>
1. Penilaian Ahli ( <i>Grand Juri</i> ).....	77
2. Gladi Kotor.....	78
3. Gladi Bersih.....	79
4. Pergelaran Utama .....	79
<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN</b>	
<b>A. Simpulan .....</b>	<b>82</b>
<b>B. Saran.....</b>	<b>86</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. lampu <i>Floodlight</i> .....	28
Gambar 2. Lampu <i>Scoop</i> .....	29
Gambar 3. Lampu <i>Fresnel</i> .....	28
Gambar 4. Lampu <i>Follow Spot</i> .....	30
Gambar 5. Lampu PAR .....	30
Gambar 6. Yudhistira .....	34
Gambar 7. Desain Kostum .....	35
Gambar 8. Desain Aksesoris Rambut .....	37
Gambar 9. Desain Aksesoris Bahu .....	38
Gambar 10. Desain Gelang Pergelangan Tangan .....	39
Gambar 11. Desain Aksesoris Lengan Tangan .....	40
Gambar 12. Desain Penataan Rambut .....	41
Gambar 13. Desain Rias Wajah .....	41
Gambar 14. Desain <i>Body Painting</i> .....	42
Gambar 15. Desain Pergelangan .....	43
Gambar 16. Desain Kostum .....	54
Gambar 17. Hasil Kostum Lengkap .....	54
Gambar 18. Desain Aksesoris Rambut .....	54
Gambar 19. Hasil Aksesoris Rambut .....	54
Gambar 20. Desain Aksesoris Ikat Pinggang .....	55
Gambar 21. Hasil Aksesoris Ikat Pinggang .....	55
Gambar 22. Desain Aksesoris Lengan Tangan .....	57
Gambar 23. Hasil Aksesoris Lengan Tangan .....	57
Gambar 24. Desain Aksesoris Pergelangan Tangan .....	59
Gambar 25. Hasil Aksesoris Pergelangan Tangan .....	59
Gambar 26. Desain Aksesoris Bahu .....	60
Gambar 27. Hasil Aksesoris Bahu .....	60
Gambar 28. Aplikasi <i>Milk Cleanser</i> .....	61
Gambar 29. Aplikasi <i>Foundation Primer</i> .....	61
Gambar 30. Aplikasi <i>Canebo</i> .....	62
Gambar 31. Aplikasi <i>Foundation Utama</i> .....	62
Gambar 32. Aplikasi <i>Shadding</i> .....	62
Gambar 33. Aplikasi Bedak Tabur .....	63
Gambar 34. Aplikasi Bedak Padat .....	63
Gambar 35. Aplikasi <i>Blush On</i> .....	63
Gambar 36. Aplikasi <i>Eye Shadow</i> .....	64
Gambar 37. Aplikasi Pencil Bawah Mata .....	64
Gambar 38. Aplikasi Pencil Alis .....	64
Gambar 39. Aplikasi Pembuatan Kumis .....	65
Gambar 40. Desain Rias Wajah .....	65
Gambar 41. Hasil Rias Wajah .....	65
Gambar 42. Desain <i>Body Painting</i> .....	66
Gambar 43. Hasil <i>Body Painting</i> .....	66

Gambar 44. Desain Penataan Rambut.....	67
Gambar 45. Penataan Rambut.....	67
Gambar 46. Desain Kostum I.....	68
Gambar 47. Desain Kostum II .....	68
Gambar 48. Desain Penataan Rambut.....	69
Gambar 49. Desain <i>Body Painting</i> .....	69
Gambar 50. Desain Penataan Rambut I .....	70
Gambar 51. Desain Penataan Rambut II.....	70
Gambar 52. <i>Fitting</i> Kostum I.....	71
Gambar 53. <i>Fitting</i> Kostum II.....	72
Gambar 54. Hasil Uji Coba Rias Wajah I.....	73
Gambar 54. Hasil Uji Coba Rias Wajah II.....	73
Gambar 56. Hasil Uji Coba Rias Wajah III .....	74
Gambar 57. Hasil Uji Coba Penataan Rambut I .....	75
Gambar 58. Hasil Uji Coba Penataan Rambut II .....	75
Gambar 59. Hasil <i>Prototype</i> .....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Foto Tokoh dengan <i>Beautician</i> .....	91
LAMPIRAN 2 Foto <i>Beautician</i> dengan Dosen Pempimbing .....	92
LAMPIRAN 3 Foto <i>Sticker Snack, Tiket, Pamflet</i> .....	93

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang sangat kaya akan keanekaragaman budaya, dikarenakan Indonesia terdiri dari berbagai suku. Suku-suku tersebut memiliki perbedaan dan keunikan masing-masing, baik dari segi bahasa, adat istiadat, kebiasaan, dan lain-lain, yang memperkaya keanekaragaman dari budaya Indonesia itu sendiri. Khususnya Pulau Jawa, dengan budayanya yang indah sehingga mampu membuat wisatawan terkesima akan budaya Jawa. (Amalia, 2016).

Salah satu contoh keanekaragaman budaya yang sering ditampilkan di pulau Jawa, dari Jawa Barat, Jawa Tengah dan Timur, yaitu dalam bentuk pertunjukan karya seni. Pertunjukan merupakan suatu kegiatan pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu agar mendapatkan penilaian atau tanggapan. Tujuan diadakannya pertunjukan umumnya untuk menghibur masyarakat, ataupun tujuan komersial, apresiasi, untuk melestarikan kesenian, dan agar kesenian tertentu tidak hilang. Pertunjukan karya seni tradisional dapat berupa seni tari, teater tradisi, wayang uwong, lawak, dan ketoprak, (Satoto, 2012: 204).

Namun saat ini kesenian teater tradisi di Indonesia mulai tergeser dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat. Dampak negatif yang ditimbulkan berupa perkembangan media sosial yang semakin pesat



merubah gaya hidup masyarakat khususnya para remaja. “Terlebih lagi budaya barat dan modernisasi merupakan konsumsi sehari-hari anak muda. Akibatnya kesenian dan budaya sendiri dianggap kuno sehingga generasi penerus tidak mau menggelutinya bahkan sudah tidak lagi mengenal keseniannya sendiri” (Handayani, 2008). Hal tersebut dibuktikan dengan kurangnya minat menyaksikan teater tradisi pada kalangan remaja. Agar teater tradisi tidak musnah begitu saja, diperlukan pelestarian dengan pertunjukan dan penampilan sedikit modern, agar lebih menarik antusias para penonton disemua kalangan khususnya remaja.

Berdasarkan fenomena di atas maka, Program Studi Rias Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta akan menampilkan pertunjukan seni teater tradisi. Pertunjukan ini dilaksanakan dengan mengacu pada beberapa pertimbangan, di antaranya adalah tanggapan negatif kalangan remaja tentang teater tradisi merupakan hal yang kuno, serta tantangan berkreatifitas untuk membantah tanggapan negatif tersebut.

Pertunjukan teater tradisi ini ditampilkan dalam rangka Proyek Akhir Rias Rias dan Kecantikan dengan mengangkat tema Kudeta yang terjadi di Kerajaan Majapahit. Pertunjukan teater tradisi berjudul *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, menggambarkan kekacauan pada suatu Kerajaan, ditimbulkan karena raja yang bertindak sewenang-wenang, tidak mempunyai pendirian, tidak memiliki sifat bijaksana, tidak dapat mengayomi sesama, tidak mengajarkan budi pekerti yang baik. Pesan yang coba disampaikan dalam pertunjukan ini adalah makna akan sebuah kekuasaan, dimana seseorang yang

mendapat amanat kekuasaan berarti adalah melindungi dan mengayomi Jadi, sejatinya “seorang pemimpin adalah pelayan bagi rakyat atau orang-orang yang dipimpinnya”. Seharusnya raja sebagai atasan dapat menjadi contoh suri tauladan bagi semua rakyatnya.

Pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* melibatkan pemain dengan jumlah yang tidak sedikit. Pergelaran ini ditampilkan sangat menarik dengan menggabungkan beberapa peran berbeda, disertai dengan musik gamelan, serta dialog langsung para pemain. Pergelaran ini dapat terwujud karena Prodi Rias Rias dan Kecantikan angkatan 2015 melakukan kerjasama dengan Stefanus Prigel Siswanto (Dalijo) sebagai penulis naskah dalam penggarapan teater tradisi dan juga bekerjasama dengan UKM Kamasetra UNY sebagai pelaku pemeranan.

Salah satu tokoh yang akan memerankan dalam Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*, yaitu Ra Yuyu. Ra Yuyu merupakan anggota Dharmaputra Panca Ri Wilwatikta seorang Pembesar Kerajaan. Ra Yuyu yang memiliki karakter tegas, bijaksana, jujur dan sopan terhadap Raja Prabu Jayanegara.

Karakter tokoh Ra Yuyu diwujudkan dengan unsur penunjang seperti kostum dan aksesoris. Mahasiswa Program Studi Rias Rias dan Kecantikan dituntut untuk mewujudkan kostum dan aksesoris yang berbeda pada umumnya hanya biasanya, kuno dan kurang menarik maka diwujudkan agar tampilannya lebih mewah, ringan tidak membebankan tokoh saat di atas panggung. Aksesoris yang digunakan biasanya kurang nyaman dan aman saat

digunakan untuk bergerak maka dibuat agar mudah digunakan, nyaman dan aman saat di atas panggung. Selain kostum dan aksesoris, rias karakter pada tokoh Ra Yuyu harus beda dengan rias karakter tokoh teater tradisi pada umumnya.

Rias karakter yang biasanya ditampilkan masih terlihat seperti rias wajah pada umumnya dan kurang menarik. Selain rias karakter yang dibawakan harus berbeda pemilihan warna kosmetik juga dipilih dengan mempertimbangkan filosofi warna yang sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan. Pemilihan kosmetik yang *waterproof* agar riasan tahan lama dan tidak luntur saat terkena keringat. Selain itu juga mempertimbangkan *lighting* pada saat berada di atas panggung karena berpengaruh pada hasil akhir riasan, serta jarak penonton dengan panggung.

Unsur penunjang penampilan yang tidak kalah penting ialah penataan rambut. Penataan rambut pertunjukan teater tradisi pada umumnya hanya digeraikan atau tanpa penataan rambut sehingga kurangnya pengembangan pada tokoh, sedangkan pada kesempatan ini penataan rambut harus lebih modern, kuat, tidak mudah lepas dan ringan digunakan.

Di luar kostum, aksesoris, rias karakter dan penataan rambut, penataan panggung juga perlu diperhatikan. Panggung yang digunakan harus memperhitungkan jumlah pemain yang akan berperan. Kekuatan panggung perlu diperhatikan dan dipertimbangkan, mengingat adanya gerakan pada pemain yang lincah seperti pada adegan perang. Selain itu properti panggung

juga perlu diberikan agar panggung tidak terlihat kosong dan terlihat lebih menarik.

Harapan utama pada pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah dapat menampilkan tokoh baik sesuai dengan karakter maupun karakteristik yang pada akhirnya dapat menyampaikan pesan moral lebih mencintai budaya Indonesia, dan mengubah pola pikir bahwa kesenian di Indonesia kuno. Khususnya bagi remaja dapat mengambil suritauladan budi pekerti yang telah disampaikan pada pertunjukan teater *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan, diantaranya :

1. Kesenian teater tradisi di Indonesia mulai tergeser dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat.
2. Kurangnya minat menyaksikan teater tradisi pada kalangan remaja.
3. Tanggapan negatif kalangan remaja tentang teater tradisi merupakan hal yang kuno.
4. Kostum yang digunakan pada umumnya kuno dan kurang menarik.
5. Aksesori yang digunakan biasanya kurang nyaman dan aman saat digunakan untuk bergerak.
6. Pengembangan kostum, aksesori, penataan rambut, rias wajah dan *body painting* perlu disesuaikan dengan karakter dan karakteristik yang

dibawakan Ra Yuyu dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

### C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka permasalahan dibatasi pada teknik rias panggung dan karakter, rias rambut serta kostum yang dapat memunculkan karakter dan karakteristik tokoh Ra Yuyu dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

### D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijabarkan maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu :

1. Bagaimana merancang kostum, aksesoris, penataan rambut rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
2. Bagaimana menata kostum, aksesoris, dan penataan rambut dan mengaplikasikan rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?
3. Bagaimana menampilkan Ra Yuyu dengan penataan kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan, *body painting* sesuai dengan karakter yang dibawakan dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*?

### **E. Tujuan Penelitian**

1. Mampu merancang kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
2. Mampu menata kostum, aksesoris, penataan rambut, dan mengaplikasikan rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.
3. Mampu menampilkan Ra Yuyu dengan penataan kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan, *body painting* sesuai dengan karakter yang dibawakan dalam pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta.

### **F. Manfaat Penelitian**

Pertunjukan proyek akhir yang diselenggarakan ini, memiliki beberapa manfaat bagi penulis, program studi dan juga masyarakat. Adapun manfaat dari diselenggarakannya pertunjukan Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta adalah:

1. Bagi Mahasiswa
  - a. Menambah pengetahuan mengenai cara membuat desain rias rias, kostum, penataan rambut, *setting* panggung, *lighting*, properti, musik, teater, seni tari dan sebagainya.
  - b. Mampu menerapkan keahlian dan pengetahuan yang diperoleh perkuliahan dalam karya nyata.
  - c. Sebagai media untuk meyatukan bakat dan potensi diri dalam menunjukkan ide-ide baru.

- d. Mengembangkan kreatifitas mahasiswa dalam menciptakan karya baru yang lebih inovatif.
- e. Melatih kerjasama anatar anggota keluarga kepanitaan serta antar lembaga pendukung pagelaran.

## 2. Manfaat Bagi Program Studi

- a. Mengetahui hasil belajar untuk prestasi mahasiswa.
- b. Menghasilkan perias-perias yang mampu bersaing dalam bidang rias.
- c. Melahirkan Ahli Madya muda profesional yang dapat berkarya di bidang kesenian.
- d. Menjalin kerja sama antar lembaga pendidikan dengan dunia industri atau lembaga masyarakat umum.
- e. Sebagai ajang promosi kepada masyarakat tentang keberadaan Program Studi Rias Rias dan Kecantikan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

## 3. Bagi Masyarakat

- a. Menambah wawasan tentang cerita dan kebudayaan dalam negeri.
- b. Memperoleh informasi bahwa Tata Rias dan Kecantikan mampu mengadakan pegelaran yang menarik untuk disajikan.
- c. Memberikan pengetahuan tentang kesenian teater tradisi kepada remaja saat ini dan masyarakat pada umumnya.
- d. Melihat pertunjukan teater tradisi dengan tampilan yang berbeda.

## **G. Keaslian Gagasan**

Pergelaran Proyek Akhir ini mendapatkan inspirasi dari sebuah cerita kerajaan Majapahit di masa kejayaan Raja Prabu Jayanegara. Ra Yuyu sebagai anggota Dharmaputra Panca Ri Wilwatikta ditampilkan dengan rias rias karakter yang menggambarkan seorang pembela kerajaan yang tegas, bijaksana, jujur dan selalu taat pada perintah sang raja.

Pengajuan Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri, mulai dari kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter, dan *body painting* Ra Yuyu dalam pelaksanaan pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* ditampilkan dengan konsep tradisional modern kontemporer.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

Kajian pustaka memuat landasan teori dan konsep-konsep yang terkait dengan sinopsis cerita, sumber ide, kostum, tata rias wajah, penataan rambut, *body painting*, dan pembahasan pertunjukan. Secara rinci berikut pembahasannya.

#### **A. Sinopsis Cerita**

##### **1. Pengertian Sinopsis Cerita**

Sinopsis merupakan kumpulan pokok-pokok hal yang tersusun urut menunjukkan rangkaian ini seluruhnya (Kamus Populer: 405). Sinopsis diartikan sebagai ringkasan cerita novel. Sebuah ringkasan novel merupakan isi ringkas dari sebuah novel dengan tetap memperhatikan unsur-unsur *intrinsik* (tokoh dan watak, alur, latar, tema, dan amanat) novel tersebut. Menulis sinopsis merupakan suatu cara efektif dalam menyajikan sebuah novel yang panjang dalam bentuk cerita yang singkat (Nurhadi, 2007: 10).

Sinopsis adalah ringkasan atau garis besar naskah yang menggambarkan isi dari suatu film atau mementasan yang dilakukan baik secara konkrit maupun secara abstrak. Sebagai pembuka dari naskah yang akan dipentaskan. Membuat gambaran jelas secara sederhana tentang urutan cerita dalam naskah. Tujuan pembuatan sinopsis untuk memberikan gambaran ringkas dari isi naskah, memberikan gambaran secara cepat mengenai isi naskah, draf pedoman pemeranan atau pemain dalam pelaku *improvisasi* (Tenia, 2018).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan sinopsis merupakan pembuka naskah yang memberikan gambaran singkat isi suatu cerita atau film.

## **B. Sumber Ide**

### **1. Pengertian Sumber Ide**

Sumber ide adalah segala sesuatu yang dapat menimbulkan ide seseorang untuk menciptakan desain ide baru (Widarwati, 2000: 58). Sumber ide adalah sebagai sarana terwujudnya bentuk desain aksesoris. Melalui sumber ide, bentuk yang ingin dibuat menjadi lebih mudah direalisasikan (Triyanto, 2012: 34).

Berdasarkan kutipan di atas sumber ide adalah sarana yang menimbulkan ide untuk mudah direalisasikan.

### **2. Pengembangan Sumber Ide**

Pengembangan sumber ide merupakan bentuk kemampuan mengubah atau mengolah objek menjadi gubahan-gubahan baru yang lebih memberikan kesan variasi alternatif desain (Triyanto, 2012).

Teknik mengembangkan objek dibagi menjadi beberapa, yaitu melalui *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, dan *disformasi* (Kartika, 2004). Uraian tiap-tiap teknik pengembangan desain dapat disimpulkan sebagai berikut:

a. *Stilisasi* merupakan menciptakan bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut. Pada dasarnya

proses *stilisasi* dalam membuat desain dapat dilakukan dengan cara menambahkan detail satu demi satu sehingga menghasilkan berbagai macam bentuk yang semakin rumit. Namun, bentuk desain yang dihasilkan dari proses *stilisasi* tidak meninggalkan sumber ide awal.

- b. *Distorsi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.
- c. *Transformasi* adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan memindahkan wujud figur objek lain ke objek yang digambar.
- d. *Disformasi* merupakan penggambaran bentuk yang menekankan interpretasi karakter dengan cara merubah bentuk objek dengan cara menggambarkan sebagian, tetapi sudah mewakili keseluruhan. Cara yang paling mudah menggunakan teknik ini adalah melalui penyederhanaan bentuk, yaitu melalui pengurangan bentuk satu demi satu.

Berdasarkan jabaran teori di atas dapat disimpulkan sumber ide merupakan sarana untuk menimbulkan ide agar lebih direalisasikan menggunakan pengembangan sumber ide yang berupa *stilisasi*, *distorsi*, *transformasi*, *disformasi*.

## C. Kostum, Aksesori, dan Batik

### 1. Pengertian Kostum

*Costume* berkaitan dengan jenis busana seperti busana nasional yaitu *national costume* busana muslim disebut *moslem costume*, busana daerah disebut dengan *traditional costume* (Ernawati, 2008: 24). Kostum merupakan pakaian dan perlengkapan yang melekat pada tubuh aktor. Kostum dapat menghidupkan karakter tokoh. Sebelum berdialog penonton dapat memahami penggambaran karakter melalui kostum yang digunakan oleh aktor. Kostum dapat juga membantu gerak aktor. Aktor dapat melakukan *stage bussiness* (gerak-gerak kecil) di panggung memanfaatkan kostum (Suroso, 2015: 135). Kostum merupakan segala sandangan dan perlengkapannya (*acessories*) yang dikemukakan dalam pentas (Harymawan, 1988: 127).

Berdasarkan ketiga teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan busana yang melekat ditubuh aktor untuk menggambarkan karakter tokoh yang dibawakan dalam pementasan.

Kostum dibedakan menjadi 4 tipe 1) kostum *historis* adalah dari periode-periode spesifik dalam sejarah; 2) kostum modern adalah pakaian yang dipakai dalam masyarakat sekarang; 3) kostum *national* adalah dari negara atau tempat spesifik; 4) kostum tradisional adalah representasi karakter spesifik secara simbolis dan *distilasi*, seperti kostum *Pierrot*, *Pierrette* dan *Harlequin*. Kostum-kostum ini kadang mempunyai latar belakang *historis* atau nasional, tetapi kostum itu terutama bersangkut-paut dengan karakter-karakter

tradisional dan tidak begitu dengan periode atau tempat yang khusus (Harymawan, 1986: 132).

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kostum merupakan busana yang digunakan aktor untuk menggambarkan karakter yang diperankan dan dibagi menjadi kostum *historis*, kostum modern, kostum *national*, kostum tradisional.

## 2. Pengertian Aksesoris

Aksesoris adalah benda-benda pelengkap busana yang berfungsi sebagai hiasan untuk menambah keindahan pemakainya (Triyanto, 2012: 10). aksesoris yaitu pelengkap busana yang sifatnya hanya untuk menambah keindahan si pemakai seperti cincin, kalung, *leontin*, bros dan sebagainya (Ernawati, 2008: 24). Aksesoris memberikan aksen dan pernyataan diri. (Asokawati, 2009).

Disimpulkan dari ketiga pendapat di atas aksesoris merupakan benda pelengkap untuk memberikan keindahan dan gambaran diri pemakainya.

## 3. Pengertian Batik

Batik merupakan kesenian warisan nenek moyang kita. Seni batik memiliki arti seni yang tinggi, perpaduan seni dan teknologi (Barcode, 2010: 3). Batik merupakan rangkaian kata *mbat* dan *tik*. *Mbat* dalam bahasa Jawa diartikan sebagai *ngembat* atau melempar berkali-kali pada kain. Sehingga bentuk-bentuk tersebut berhimpitan menjadi bentuk-bentuk titik yang menjadi garis (Musman dan Rini, 2011: 1).

Berdasarkan dua kutipan diatas batik merupakan seni warisan nenek moyang yang memiliki arti seni yang tinggi dengan penggabungan titik menjadikan sebuah garis bermakna.

## **D. Desain**

### **1. Pengertian Desain**

Desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda seperti busana (Ernawati, 2008: 195). Desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda. Dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna, dan tekstur (Widarwati, 2000: 2). Desain adalah rancangan berupa gambar atau sketsa sebagai dasar penciptaan, membuat desain pada dasarnya adalah menuangkan gagasan dalam bentuk gambar atau sketsa (Santosa, 2008: 286).

Ketiga pendapat tentang desain tersebut dapat disimpulkan bahwa desain merupakan rancangan gambar, pola atau sketsa untuk menuangkan suatu gagasan pada objek tertentu contohnya busana, aksesoris dan lain-lain.

### **2. Unsur Desain**

#### **a. Garis**

Garis merupakan unsur yang tertua yang digunakan untuk mengungkapkan emosi dan perasaan seseorang (Widarwati, 2000: 7).

Garis merupakan unsur tertua yang pernah dipergunakan manusia, untuk mewujudkan emosi. Pengertian garis juga dapat diartikan sebagai suatu gosresan atau batas *limit* suatu benda atau gabungan dari noktah-noktah yang berimpitan atau berdekatan (Prihantina, 2015: 14). Garis merupakan

unsur pertama yang sangat penting dalam desain karena dengan garis kita dapat menghasilkan sebuah rancangan busana yang menarik selain unsur-unsur desain lainnya (Ernawati, 2008: 213). Berdasarkan bentuknya garis dibedakan atas garis lurus, lengkung dan garis patah (*zig-zag*), panjang, pendek, berombak, putus-putus, dan spiral.

- 1) Garis lurus menggambarkan jarak terpendek, langsung dan cepat. Memiliki watak ketegasan, kekakuan, kepastian.
- 2) Garis lengkung menggambarkan jarak yang menjauh dan lambat akan tetapi lebih bervariasi. Memiliki watak fleksibel, bebas, menjauh, dan menggambarkan kegembiraan.
- 3) Garis berombak menggambarkan watak yang *feminime*, tidak sungguh-sungguh.
- 4) Garis spiral memiliki arti aktif, berputar, *feminime* dan mengingatkan pada kerumitan.
- 5) Garis *zig-zag* menggambarkan menggambarkan watak yang tajam, *masculine*, dan keras. Mengingatkan pada halilintar, semangat dan gairah.

#### b. Arah

Pada benda apapun dapat kita rasakan adanya arah tertentu, misalnya mendatar, tegak lurus, miring, dan sebagainya. Berikut ini sifat dari arah :

- 1) *Horizontal* nampak tenang, pasif, berhenti, cakrawala, lapangan. Mengingatkan pada ketenangan dan kalem.

- 2) *Vertical* menampakkan kekuatan, keseimbangan, kewibawaan, meninggikan keluruhan, ketulusan hati, kestabilan, kekuatan.
- 3) *Diagonal* melambangkan pergerakan yang dinamis, mengingatkan pada irama berlari.

c. Bentuk

Bentuk adalah hasil hubungan dari beberapa garis yang mempunyai area atau bidang dua dimensi. Apabila bidang tersebut disusun dalam suatu ruang, maka terjadilah bentuk tiga dimensi. Berdasarkan jenisnya bentuk terdiri atas bentuk natural atau bentuk organik, bentuk geometris, bentuk dekoratif, dan bentuk abstrak. Bentuk natural adalah bentuk yang berasal dari alam seperti tumbuhan, hewan, dan bentuk lainnya. Bentuk geometris adalah bentuk yang dapat diukur dengan alat pengukur. Bentuk dekoratif merupakan bentuk yang sudah dirubah dari bentuk asli melalui proses namun masih ada ciri khas bentuk aslinya. Bentuk abstrak merupakan bentuk yang tidak terikat pada bentuk apapun, tetapi tetap mempertimbangkan prinsip disain.

d. Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang mempengaruhi desain pakaian ataupun benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam desain diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memperlihatkan keseimbangan.

e. Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur ini



dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba. Dengan melihat akan tampak permukaan suatu benda misalnya berkilau, bercahaya, kusam tembus terang, kaku, lemas, dan lain-lain. Sedangkan dengan meraba akan diketahui apakah permukaan benda kasar, halus, tipis, tebal ataupun licin.

f. *Value* (Nada Gelap Terang)

Benda hanya terlihat karena adanya cahaya, baik cahaya alam maupun cahaya buatan. Jika diamati pada suatu benda terlihat bahwa bagian-bagian permukaan benda tidak diterpa oleh cahaya secara merata, ada bagian yang terang dan ada bagian yang gelap. Hal ini menimbulkan adanya nada gelap terang pada permukaan benda.

g. Warna

Warna merupakan unsur desain yang paling menonjol. Warna juga dapat mengungkapkan suasana perasaan atau watak benda yang dirancang. Berikut merupakan filosofi warna menurut Sanyoto (2009 : 46-48) :

- 1) Warna hitam penindasan, dingin, ancaman dan berat.
- 2) Warna merah keberanian, kehangatan, kelangsungan hidup dasar, kekuatan, energi, serta kegembiraan.
- 3) Warna emas melambangkan kejayaan.
- 4) Warna coklat melambangkan rasa aman dan nyaman, rasa percaya, serta kejujuran. Dari sisi psikologi, warna coklat merupakan warna yang menenangkan serta memiliki sikap ramah.
- 5) Warna hijau memiliki arti kesejukan, kedamaian.

### 3. Prinsip Desain

#### a. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, ketunggalan atau keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi diantara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh (Kartika, 2004: 59).

#### b. Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbangan secara *visual* ataupun secara *intensitas* kekaryaan (Kartika, 2004: 59).

*Balance* atau keseimbangan adalah hubungan yang menyenangkan antar bagian-bagian dalam suatu desain sehingga menghasilkan susunan yang menarik. Keseimbangan menurut Ernawati (2008: 212) ada dua yaitu:

- 1) Keseimbangan simetris atau formal maksudnya yaitu sama antara bagian kiri dan kanan serta mempunyai daya tarik yang sama. Keseimbangan ini dapat memberikan rasa tenang, rasa agung dan abadi.
- 2) Keseimbangan asimetris atau informal yaitu keseimbangan yang diciptakan dengan cara menyusun beberapa objek yang tidak serupa tetapi mempunyai jumlah perhatian yang sama.

c. Irama

Irama merupakan mengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Irama merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat panduannya bersifat satu matra yang dapat diukur dengan *intervaluang*, serupa dengan *interval* waktu antara dua musik beruntun yang sama (Ernawati 2008: 211-212).

d. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian satu dengan bagian yang lain yang dipadukan. Mendapatkan suatu susunan yang menarik perlu diketahui bagaimana cara menciptakan hubungan jarak tepat atau membandingkan ukuran objek yang satu dengan objek yang dipadukan secara proporsional (Ernawati 2008: 211-212).

Berdasarkan jabaran di atas dapat disimpulkan desain merupakan rancangan gambar, pola untuk menuangkan suatu gagasan pada objek tertentu yang dibagi menjadi unsur desain berupa garis, arah, bentuk, ukuran, warna, tekstur, nada gelap dan prinsip desain berupa kesatuan, keseimbangan, irama dan, proporsi.

## **E. Tata Rias Karakter**

### **1. Pengertian Tata Rias**

Tata rias menurut Kusantati (2008: 452) merupakan suatu seni menghias wajah yang bertujuan untuk memperindah dan mempercantik penampilan wajah. Seni rias merupakan penggambaran ekspresi lahir sang

tokoh (Sasoto, 2012: 17). Tata rias menurut Harymawan (1986: 134) adalah seni menggunakan bahan kosmetika untuk mewujudkan wajah peranan.

Berdasarkan ketiga pendapat di atas tata rias merupakan seni mempercantik penampilan wajah untuk mewujudkan suatu peranan tokoh.

## **2. Pengertian Tata Rias Karakter**

Tata rias wajah karakter menurut Kusantati (2008: 499) adalah seni menggunakan bahan-bahan kosmetika untuk mewujudkan peran atau karakter dengan memperhatikan *lighting* dan titik lihat penonton. Tata rias wajah karakter adalah tata rias untuk meniru karakter lain yang memungkinkan perubahan seperti penambahan kumis, jenggot, bentuk mata, alis dan hidung sesuai karakter yang diinginkan.

Tata rias karakter menurut Shopia dan Karnasi (2002: 11) adalah tata rias yang mengubah penampilan wajah seseorang dalam hal umur, watak, bangsa, sifat, dan ciri-ciri yang melekat pada tokoh. Rias karakter adalah teknik riasan yang dipakai untuk tujuan *make up* panggung, *make up film*, *make up* sinetron (Martha, 2011: 74).

Berdasarkan ketiga uraian di atas rias karakter merupakan seni menghias wajah menggunakan bahan kosmetik untuk mengubah penampilan seseorang menjadi karakter tokoh yang diinginkan.

Tata rias wajah karakter memiliki prinsip yaitu penentuan tema, permainan warna gelap terang, pemilihan busana yang akan digunakan, dan penggunaan cahaya panggung yang perlu dipertimbangkan (Sophia dan Karnasih, 2012: 12-13).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan tata rias karakter merupakan seni menghias wajah menggunakan bahan kosmetik untuk mengubah penampilan seseorang menjadi karakter tokoh yang diinginkan dengan menggunakan prinsip rias wajah karakter.

### **3. Pengertian Rias Panggung**

Rias wajah panggung menurut Kusantati, Prihatin, Wiana (2008: 487) adalah riasan yang dipakai untuk pementasan maupun pertunjukan di atas panggung sesuai tujuan pertunjukan tersebut. Tata rias panggung menurut Astuti (2006: 23) adalah tata rias yang lebih menonjolkan garis-garis wajah agar terlihat lebih hidup.

Berdasarkan teori di atas tata rias panggung adalah seni merias yang menonjolkan garis-garis wajah untuk pementasan di atas panggung.

Tata rias wajah panggung memiliki prinsip yaitu jarak panggung dengan penonton, lampu yang digunakan untuk penerangan panggung, warna kosmetik menggunakan warna yang kontras, penekanan pada efek *shadding*, alas bedak tebal dan tahan air.

Berdasarkan jabaran teori di atas dapat disimpulkan rias wajah panggung merupakan seni merias yang menonjolkan garis-garis wajah untuk pementasan di atas panggung dengan menggunakan prinsip rias wajah panggung.

## **F. *Body Painting***

*Body Painting* merupakan seni merias tubuh yang menorehkan cat warna-warni ke dalam tubuh. *Body painting* masuk ke dalam ruang lingkup seni rias raga, unsur penunjang dari rias seni fantasi (Rediasa, 2015: 53).

*Body painting* menurut Prihantina (2015: 58) merupakan unsur penunjang dari karya seni tata rias yang menggambarkan sosok atau tokoh yang akan ditampilkan. *Body painting* merupakan sebuah media manusia sebagai media lukisnya dengan menggunakan bahan yang bersifat menutup berbentuk *stick* atau *cream*, dengan berbagai warna dasar dan warna sekunder, antara lain hitam, putih, merah, kuning, biru dan sebagainya.

*Body painting* adalah sebuah media seni lukis yang unik sekaligus sangat seksi karena menggunakan media manusia sebagai media lukisnya (Martha, 2011: 77).

Berdasarkan kutipan di atas disimpulkan bahwa *body painting* merupakan seni lukis menggunakan media manusia sebagai media lukisnya untuk menggambarkan suatu ide atau gagasan yang dituangkan oleh seorang yang melukis.

## **G. Penataan Rambut**

Penataan rambut ialah tahap akhir dalam proses mempercantik tampilan rambut agar terlihat indah dan menarik (Rahayu, 2012). Penataan rambut dalam arti luas meliputi semua tahap dan semua segi yang dapat diberikan kepada seseorang dalam rangka memperindah penampilan dirinya melalui pengaturan rambutnya. Tindakan ini meliputi penyampoan,

pemangkasan, pengeritingan, pewarnaan, pelurusan, pratata dan penataan itu sendiri. Penataan dalam arti sempit adalah tindakan memperindah bentuk rambut sebagai tahap akhir proses penataan proses penataan rambut dalam arti luas. Tindakan ini meliputi pengeringan, *blow drying*, penyanggulan, dan penempatan berbagai hiasan rambut (Kusumadewi, 2003: 95).

Penataan rambut menurut Bariqina dan Ideawati (2001: 105) merupakan tahap akhir dari serangkaian tindakan dalam proses penanganan rambut. Penataan rambut bertujuan untuk memberikan kesan keindahan dan meningkatkan penampilan.

Berdasarkan tiga teori di atas dapat disimpulkan bahwa penataan rambut merupakan proses mempercantik penampilan rambut untuk dapat menunjang suatu penampilan.

Pola penataan rambut menurut Rostamailis (2008: 181-184) dapat dibagi menjadi 5 pola penataan rambut sebagai berikut:

- a. Penataan simetris merupakan penataan yang memberi kesan seimbang bagi model yang bersangkutan.
- b. Penataan asimetris merupakan penataan yang banyak dibuat dengan tujuan memberi kesan dinamis bagi suatu desain tata rambut.
- c. Penataan puncak menitik beratkan pada penataan kreasi tata rambut daerah ubun-ubun. Sebagai penataan korektif bagi bentuk kepala, wajah dan, leher.

- d. Penataan belakang menitik beratkan penataan rambut dibagian mahkota atau bando bagian belakang kepala. Penataan rambut belakang memudahkan penataan rambut yang panjang.
- e. Penataan depan menitik beratkan penataan rambut di daerah dahi.

Berdasarkan jabaran teori di atas dapat disimpulkan penataan rambut merupakan salah ssatu unsur penunjang yang penting, dibedakan menjadi 5 pola tipe penataan simetris, asimetris, depan, belakang dan depan.

## **H. Pergelaran**

### **1. Pengertian Pergelaran**

Pergelaran adalah suatu kegiatan dalam pertunjukan hasil karya seni kepada orang banyak pada tempat tertentu (Nugraha, 2009). Seni pertunjukan merupakan proses penjadian seni atau “peristiwa teater” (Satoto, 2012: 1).

Berdasarkan teori diatas seni pertgelaran merupakan proses kegiatan terjadinya suatu karya seni yang ditampilkan di hadapan masyarakat.

### **2. Pengertian Teater**

Teater adalah suatu hasil karya ciptaan hasil seni, medianya berbentuk cerita yang diperahakan dengan gerak dan suara dengan aksentuasi cakapan atau dialog yang disampaikan kepada penonton (Ahmad, 2012: 4). Teater sebagai hasil seni merupakan suatu kesatuan yang utuh antara manusia (pemeran) sebagai alat media utamanya dengan sebagian atau seluruh unsur penunjangnya (Riantiarno, 2011: 1).

Berdasarkan kutipan di atas teater tradisi merupakan seni yang berbentuk cerita yang menggunakan media penunjang.



### 3. Tema Pergelaran

Tema menurut Santoso (2008: 62) merupakan ide dasar, gagasan atau pesan yang ada dalam naskah lakon dan ini menentukan arah jalannya cerita. Tema menurut Shopia dan Karnasih (2012: 12) adalah suatu yang menjiwai cerita menjadi pokok permasalahan dalam cerita. Tema adalah dasar angan-angan yang memberikan ide atau penampilan.

Berdasarkan teori di atas tema merupakan dasar angan-angan, gagasan, dalam naskah lakon untuk menentukan arah jalan ceritanya.

### 4. Panggung

#### a. Pengertian Panggung

Panggung tertutup ialah panggung tempat bermainnya para pemain yang dibuat secara permanen (Satoto, 2012: 134). Penata dekor/panggung merupakan pemandangan latar belakang tempat memainkan tokoh (Satoto, 2012: 79). Panggung menurut Santoso (2008: 387) adalah tempat untuk melangsungkan sebuah pertunjukan dimana akan terjadi interaksi antara kerja penulis lakon, sutradara, dan aktor yang akan ditampilkan.

Berdasarkan pendapat di atas tata panggung merupakan tempat untuk berlangsungnya pertunjukan atau sebuah acara oleh para pemain di hadapan para penonton.

Tata panggung menurut Santoso (2012: 387-391) dibedakan menjadi beberapa macam berikut jenis-jenis panggung yang diuraikan:

### 1) Panggung Arena

Panggung arena adalah panggung yang penontonnya melingkar atau duduk mengelilingi panggung. Agar semua pemain dapat terlihat dari semua sisi maka penggunaan set dekor berupa bangunan tertutup *vertical* tidak diperbolehkan karena dapat menghalangi pemandangan penonton. Panggung arena biasanya dibuat secara terbuka (tanpa atap) dan tertutup.

### 2) Panggung *Proscenium*

Panggung *proscenium* merupakan panggung bingkai karena penonton menyaksikan aksi aktor dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung *proscenium*. Bingkai yang dipasang layar ini yang memisahkan wilayah akting dengan penonton yang menyaksikan dengan satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian para pemain dilakukan tanpa pengetahuan penonton.

### 3) Panggung *Thrust*

Panggung *thrust* seperti panggung *proscenium* tetapi dua pertiga bagian menjorok ke depan ke arah penonton. Pada bagian depan yang menjorok ini penonton dapat duduk di sisi kanan dan kiri panggung. Panggung *thrust* nampak seperti gabungan antara panggung arena dan *proscenium*.

## 5. Tata Cahaya

### a. Pengertian Tata Cahaya

Tata cahaya adalah kerja pengaturan sinar di atas pentas (Santoso, 2012: 334). Tata lampu atau *lighting* adalah seni tata sinar untuk

menerangi dan menyinari aktor pada saat bermain (Satoto, 2012: 19). *Lighting* merupakan penggunaan cahaya untuk memberikan efek *artistic* maupun *ekspresif* sehingga karakter yang dimunculkan lebih jelas (Sopia dan Karnasih, 2012: 13).

Berdasarkan teori di atas tata cahaya merupakan pengaturan sinar untuk menyinari aktor pada saat bermain di atas panggung.

Lampu panggung menurut Santoso (2012: 341-352) dibedakan menjadi beberapa diantaranya sebagai berikut:

#### 1) *Floodlight*

*Floodlight* merupakan lampu yang paling sederhana dalam khasanah lampu panggung. Lampu ini tidak efektif apabila digunakan untuk menyinari aktor.



Gambar 1. Lampu *Floodlight*  
(Sumber: Eko Santoso, 2012)

#### 2) *Scoop*

*Scoop* merupakan lampu yang menggunakan *reflektor ellipsoial* dan dapat digunakan untuk berbagai macam keperluan. Lampu ini sangat efektif untuk menerangi areal tertentu yang terbatas. Lampu ini digunakan untuk menerangi televisi, studio fotografi, dan gedung yang membutuhkan penerangan khusus seperti museum.



Gambar 2. Lampu *Scoop*  
(Sumber: Eko Santoso, 2012)

### 3) *Fresnel*

*Fresnel* merupakan lampu yang memiliki garis batas sinar cahaya yang lembut. Lampu ini menggunakan *reflector sperical* dan lensa *fresnel*. Karakter lensa *fresnel* yang bergerigi pada sisi luarnya maka bagian tengah lingkaran cahaya yang dihasilkan lebih terang dan meredup ke arah garis tepi cahaya. Kekurangan pada lampu ini intensitas cahaya tertinggi ada pada pusat lingkaran cahaya sehingga jika seseorang aktor berdiri agak jauh dari pusat lingkaran cahaya maka kurang mendapat cukup cahaya.



Gambar 3. Lampu *Fresnel*  
(Sumber: Eko Santoso 2012)

### 4) *Follow Spot*

*Follow spot* sering disebut *lime* adalah lampu yang dapat dikendalikan secara langsung operator untuk mengikuti gerak laku aktor di atas panggung. Keseimbangan diatur sedemikian rupa

sehingga gerak ke atas dan ke bawah, ke kanan dan ke kiri dapat mengalir dengan baik. Pengaturan besar dan kecilnya lingkaran sinar cahaya, fokus, dan warna diatur oleh pengendali.



Gambar 4. Lampu *Follow Spot*  
(Sumber: Eko Santoso, 2012)

##### 5) *Parabolic Aluminized Reflektor/PAR*

*Parabolic Aluminized Reflektor/PAR* adalah lampu bohlam, *reflektor*, dan lensanya terintegrasi. PAR merupakan singkatan dari *parabolic aluminized reflektor*. Lampu PAR terbentuk dari satu kesatuan maka ukuran sinar cahayanya tidak dapat disesuaikan kecuali dengan mengganti lampunya. PAR merupakan lampu yang efektif dalam menghasilkan sinar. Lampu ini sering digunakan dalam pentas pertunjukan musik *indoor* maupun *outdoor* dan mampu menghadirkan cahaya yang kuat karena, ukurannya telah tertentu maka pemilihan lampu PAR sangat tergantung dari luas dan jarak area yang akan disinari.



Gambar 5. Lampu *Parabolic Aluminized Reflektor/PAR*  
(Sumber: Eko Santoso, 2012)

Berdasarkan penjabaran di atas tata cahaya merupakan pengaturan sinar untuk menyinari aktor pada saat bermain di atas panggung yang dibagi menjadi beberapa diantaranya lampu *Parabolic Aluminized Reflektor/PAR*, lampu *Follow spot*, lampu *freshnel*, lampu *scoop* dan *foodlight*.

## **6. Tata Musik**

Seni musik menurut Satoto (2012: 18) disebut juga sebagai musik *instrumental* (lagu-lagu yang dimainkan oleh alat tanpa syairnya). Tata suara menurut Santoso (2008: 416) adalah suatu usaha untuk mengatur, menempatkan dan memanfaatkan berbagai sumber suara sesuai dengan etika dan estetika untuk suatu tujuan tertentu, misalnya untuk pidato, penyiaran, *recoording*, dan pertunjukan teater.

Berdasarkan teori di atas tata musik merupakan usaha untuk mengatur dengan memanfaatkan sumber suara seperti alat musik sesuai dengan etika dan eatetika.

### **BAB III**

#### **KONSEP DAN METODE PENGEMBANGAN**

Metode pengembangan mengacu pada *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Bagian konsep dan metode pengembangan berisi uraian yang digunakan untuk mengembangkan teknik penampilan Ra Yuyu.

#### **A. *Define* (Pendefinisian)**

##### **1. Analisa Cerita Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta**

Cerita *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* bermula ketika Raja Majapahit Prabu Kertarajasa tiada pada tahun 1309 M, terjadi banyak pergolakan, diantaranya Rakyan Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora. Raden Kalegemet yang masih muda belia berumur 15 tahun dinobatkan menjadi Raja Majapahit bergelar Prabu Jayanegara menggantikan Prabu Kertarajasa. Semenjak Prabu Jayanegara menduduki tahta, para anggota Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu, dan Ra Tanca berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha. Patih Halayudha memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu gelar Patih Hamangkubumi. Gelar Patih Hamangkubumi saat telah diberikan kepada Rakyan Nambi dari Lumajang. Situasi ini menjadikan Prabu Jayanegara dijadikan boneka oleh Mahapati dalam perseteruan dengan para Dharmaputra.

Suksesinya pemerintahan Majapahit diambang kehancuran. Namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin Gajah Mada bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit. Dari rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

## 2. Analisis Karakter dan Karakteristik Tokoh

Analisis Ra Yuyu dibagi menjadi dua yaitu analisis karakter dan karakteristik sesuai dengan cerita *mentari pagi di bumi wilwatikta*.

### a. Analisis Karakter

Salah satu anggota Dharmaputra ialah Ra Yuyu, seorang pembesar kerajaan. Ra Yuyu memiliki karakter yang tegas dan bijaksana. Tokoh ini memiliki sifat taat pada pemimpinnya, terbukti dengan penggunaan kata “*sinuwun*” yang berarti ‘baginda raja’ dan “*lilah dalem sinuwun*” yang artinya ‘terimakasih baginda raja’.

### b. Analisis Karakteristik

Tokoh Ra Yuyu dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* digambarkan memiliki karakteristik berusia 45 tahun.

## 3. Analisis Sumber Ide

Pemilihan sumber ide pemain tokoh Ra Yuyu diambil dari salah satu tokoh pewayangan Pandawa Lima yaitu Yudhistira. Sosok Yudhistira yang memiliki karakter sama dengan Ra Yuyu yaitu tegas dan bijaksana. Serta mempertahankan karakteristik dengan usia Yudhistira paling tua diantara anggota pandawa lima yang lainnya.





Gambar 6. Yudhistira  
(Sumber Pandawa.com)

#### 4. Analisis Pengembangan Sumber Ide

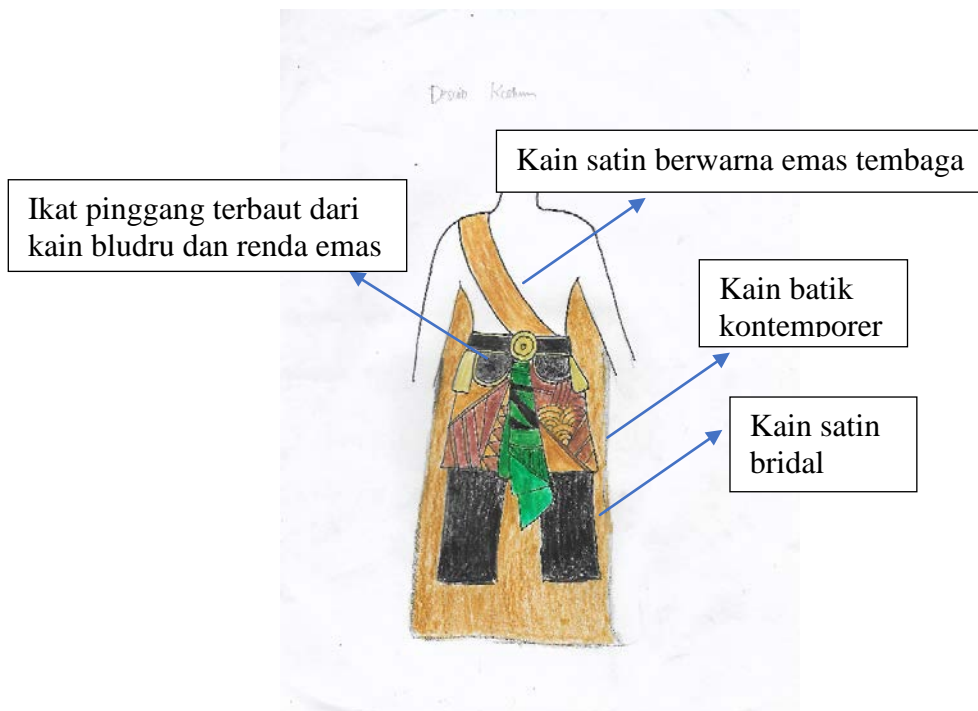
Penerapan pengembangan sumber ide *disformasi* melalui penyederhanaan bentuk, dengan pengurangan bentuk satu demi satu, namun bentuk desain yang dihasilkan dari proses *disformasi* tidak meninggalkan sumber ide awal. Bagian yang disederhanakan berupa aksesoris kalung pada dada digantikan dengan pangkat pada bagian bahu dan selempang pada dada dengan arah diagonal ke kiri dan pada dada kanan ditambahkan *body painting*. Penyederhanaan pada motif ukiran aksesoris, hal ini dilakukan agar tidak melebihi kostum pada raja. Kain batik tetap diterapkan dengan dominasi warna coklat pada kostum Ra Yuyu merupakan ciri khas Ra Yuyu sebagai seorang yang bijaksana. Motif pada kain batik yang digunakan oleh Ra Yuyu yaitu daun melambangkan murah hati dan burung merak yang melambangkan kebijaksanaan. Celana yang digunakan tetap berukuran  $\frac{3}{4}$  namun, tidak

menggunakan renda berwarna emas tetap mempertahankan warna hitam. Celana yang didesain tetap menggunakan ukuran  $\frac{3}{4}$  guna mempermudah *talent* bergerak di atas panggung serta menyesuaikan postur tubuh *talent*

## B. Design (Perancangan)

### 1. Desain Kostum

Kostum Ra Yuyu berupa selempang, ikat pinggang, celana, dan kain batik yang dililit.



Gambar 7. Desain Kostum  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

Kostum Ra Yuyu pada bagian bahu kanan menggunakan selempang kain berwarna emas tembaga yang menyambung dengan bagian belakang untuk selempang. Hal ini menandakan bahwa Tokoh Ra Yuyu merupakan Pejabat Tinggi di Majapahit. Celana yang digunakan oleh Ra Yuyu adalah  $\frac{3}{4}$ ,

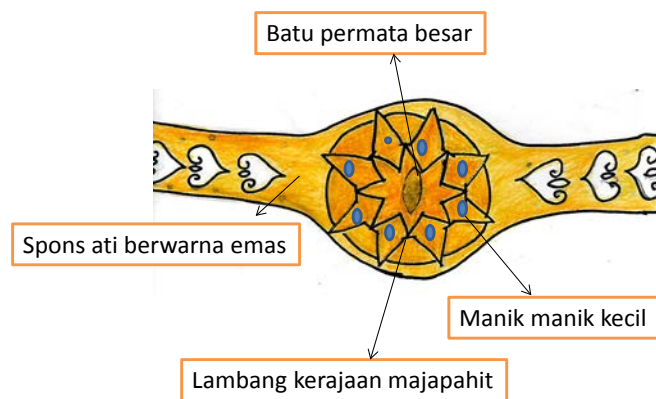
untuk memudahkan pergerakan disaat pentas di atas panggung. Sedangkan kain batik lilit yang digunakan merupakan batik berjenis kontemporer. Unsur desain yang digunakan warna coklat pada kain batik menggambarkan Ra yuyu merupakan seorang tokoh yang jujur, warna hijau melambangkan ketenangan dan kedamaian sedangkan warna hitam yang menandakan bahwa seorang Ra Yuyu merupakan orang yang tegas. Ikat pinggang yang digunakan Ra Yuyu menggunakan unsur desain berupa bentuk kotak melambangkan bahwa Ra Yuyu seorang yang tegas, garis lengkung melambangkan fleksibel (dapat menyesuaikan situasi dan kondisi) saat di atas panggung dan penambahan renda berwarna emas menandakan bahwa seorang Ra Yuyu pembesar Kerajaan Majapahit. Garis diagonal pada selempang menandakan bahwa pergerakan Ra Yuyu dinamis. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan untuk menyesuaikan karakteristik Ra Yuyu.

## **2. Aksesoris**

### **a) Aksesoris Rambut**

Aksesoris rambut terdiri dari batu permata besar, manik-manik kecil, lambang Kerajaan Majapahit, dan spon ati berwarna emas. Aksesoris rambut menggunakan simbol atau lambang Kerajaan Majapahit pada bagian tengah menandakan bahwa Ra yuyu merupakan pembela kerajaan majapahit. Unsur desain yang digunakan berupa warna pada aksesoris rambut dengan warna emas, yang mengandung arti bahwa karakter yang dibawa adalah seseorang yang penyayang, murah hati dan juga melambangkan kemenangan. Bentuk pada aksesoris rambut juga memiliki

arti. Bentuk bulat merupakan simbol seseorang yang memiliki sifat tidak memecah belah kekeluargaan. Pada dasarnya bentuk bulat tidak memiliki titik dan saling berhubungan dengan garis lengkungan. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan antara bentuk kanan dan kiri menandakan bahwa sifat Ra Yuyu teguh pada pendirian atau stabilitas.

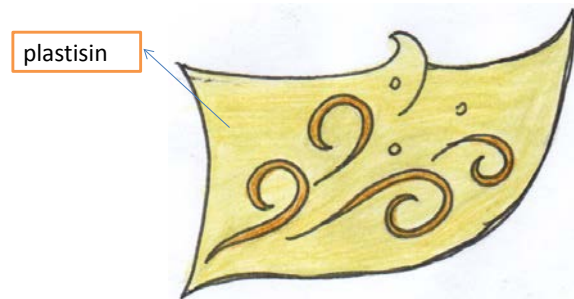


Gambar 8. Desain Aksesori Rambut  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

#### b) Aksesori Bahu

Aksesori bahu terbuat dari bahan spon ati dan *plastisin*. Aksesori bahu yang digunakan oleh Ra Yuyu memiliki arti bahwa Ra Yuyu merupakan seorang pembela kerajaan, atau juga sebagai seseorang yang memiliki jabatan di Kerajaan Majapahit. Unsur yang digunakan ialah warna dan tekstur pada aksesori Ra Yuyu mengandung arti bahwa warna emas merupakan warna yang memiliki sifat rendah hati dan juga kemewahan. Tekstur pada aksesori bahu bila dilihat secara langsung menandakan bahwa Ra Yuyu seorang yang lembut dan tidak keras hati. Bentuk lengkungan pada aksesori bahu Ra Yuyu mengandung arti bawa karakter yang dibawakan merupakan seorang yang fleksibel (dapat

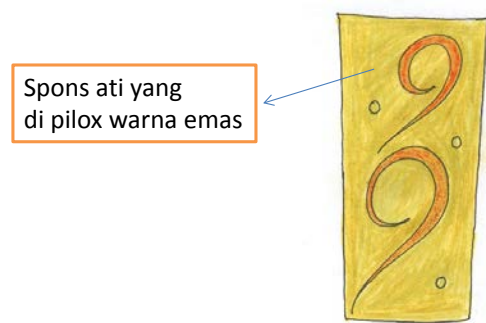
menyesuaikan kondisi dan suasana). Prinsip yang digunakan pada yaitu keseimbangan antara aksesoris kanan dan kiri.



Gambar 9. Desain Aksesoris Bahu  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

#### c) Aksesoris Pergelangan Tangan

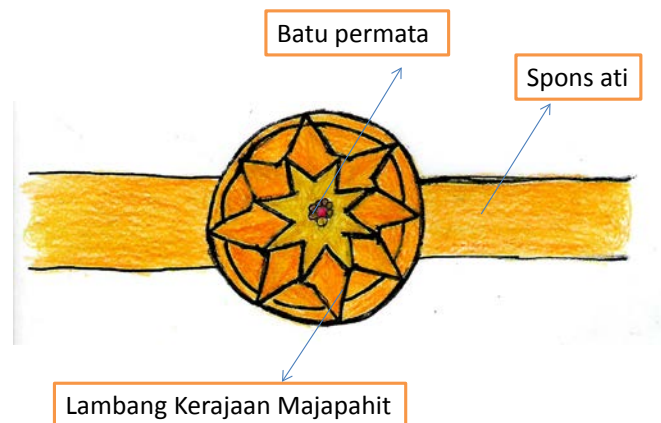
Aksesoris pergelangan tangan dibuat menggunakan spon ati yang diwarnai dengan warna emas. Gelang yang digunakan Ra Yuyu didesain menggunakan ornamen lengkungan menjuntai ke bawah, yang memiliki arti bahwa seorang Ra Yuyu memiliki karakter yang bijaksana dan rendah hati. Unsur yang digunakan yaitu ornamen bentuk bulat memiliki arti bahwa Ra Yuyu adalah seorang yang cinta akan kedamaian, mempersatukan tali silaturahmi dan mengesankan kejujuran. Bentuk kotak yang digunakan pada gelang menandakan bahwa sifat yang diperankan merupakan seorang yang tegas. Prinsip yang digunakan pada aksesoris bahu keseimbangan simetris, memiliki filosofi bahwa tokoh yang diperankan memiliki sifat yang teguh pada pendirian.



Gambar 10. Desain Gelang Pergelangan Tangan  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

d) Aksesori Lengan Tangan

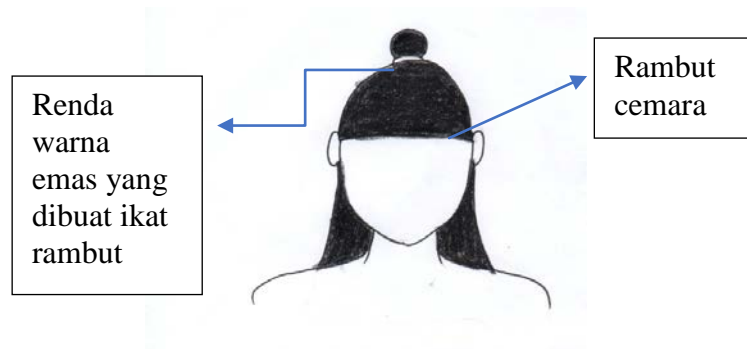
Aksesori lengan tangan Ra Yuyu terbuat dari bahan spon ati, batu permata dengan penambahan lambang Kerajaan Majapahit di tengahnya. Aksesori lengan tangan Ra Yuyu didesain menggunakan unsur desain bentuk kotak yang memiliki arti bahwa karakter yang dibawakan adalah orang yang tegas. Warna yang diambil merupakan warna emas pekat dengan arti bahwa Ra Yuyu adalah seorang pembela kerajaan dan memiliki jabatan di Kerajaan Majapahit. Unsur yang digunakan yaitu ornamen berbentuk bulat yang memiliki arti bahwa Ra Yuyu adalah seorang yang cinta akan kedamaian, mempersatukan tali silaturahmi dan mengesankan kejujuran. Lambang pada bagian tengah merupakan lambang Kerajaan Majapahit yang menandakan bahwa Ra Yuyu merupakan pembesar dan pembela Kerajaan Majapahit.



Gambar 11. Desain Aksesori Lengan Tangan  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

### 3. Desain Penataan Rambut

Penataan rambut yang digunakan Ra Yuyu merupakan tatanan rambut *top mesh* dengan adanya penyisaan rambut pada bagian belakang dan pada atasnya menggunakan cepol dengan tambahan ikat rambut berwarna emas. Unsur yang digunakan berupa warna emas menggambarkan seorang pembesar Kerajaan Majapahit. Arah penataan vertikal dengan sifat berwibawa dan ketegasan. Rambut yang digunakan menggunakan unsur warna hitam yang melambangkan sifat Ra Yuyu yaitu seorang yang tegas. Prinsip yang digunakan pada penataan rambut Ra Yuyu yaitu proporsi dengan susunan yang menciptakan hubungan jarak konde dengan penyisaan rambut bagian belakang.



Gambar 12. Desain Penataan Rambut  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

#### 4. Desain Rias Wajah

Rias wajah yang digunakan menggunakan rias karakter dan panggung. Rias karakter dapat diwujudkan sesuai dengan karakter dan karakteristik yang menggambarkan tokoh yang diinginkan, maka unsur desain yang digunakan berupa warna hitam, warna coklat, dan warna merah menandakan bahwa sifat yang diperankan yaitu tegas dan bijaksana. Unsur desain dari bentuk alis yang digunakan yaitu garis diagonal dan garis runcing dengan makna sifat Ra Yuyu merupakan seorang yang tegas. Prinsip yang digunakan yaitu keseimbangan simetris dengan persamaan warna *eye shadow* kanan, kiri dan tinggi alis yang diterapkan.

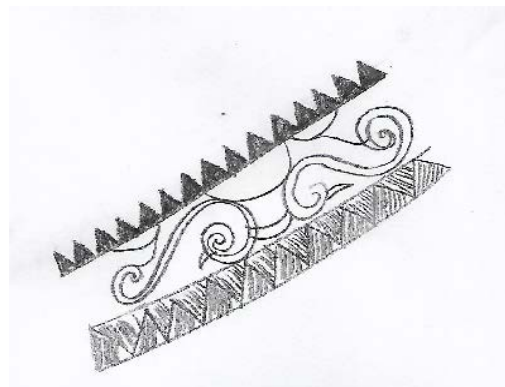


Gambar 13. Desain Rias Wajah  
(Sketsa: Desi Tri Hartanti, 2018)



## 5. Desain *Body Painting*

Desain *body painting* yang akan diaplikasikan pada bagian dada menggunakan kosmetik *body painting* berwarna hitam dengan teknik lukis. Unsur desain yang digunakan berupa warna hitam dengan makna sifat Ra Yuyu merupakan seorang yang tegas. Garis *vertical* yang diaplikasikan menandakan bahwa tokoh Ra Yuyu merupakan sifat yang berwibawa. Prinsip desain yang digunakan: kesatuan antara bentuk dan garis yang digunakan. Garis runcing pada bentuk segitiga yang didesain melambangkan ketegasan. Prinsip desain yang digunakan yaitu keseimbangan asimetris karna hanya pada satu bagian yang diaplikasikan *body painting*.

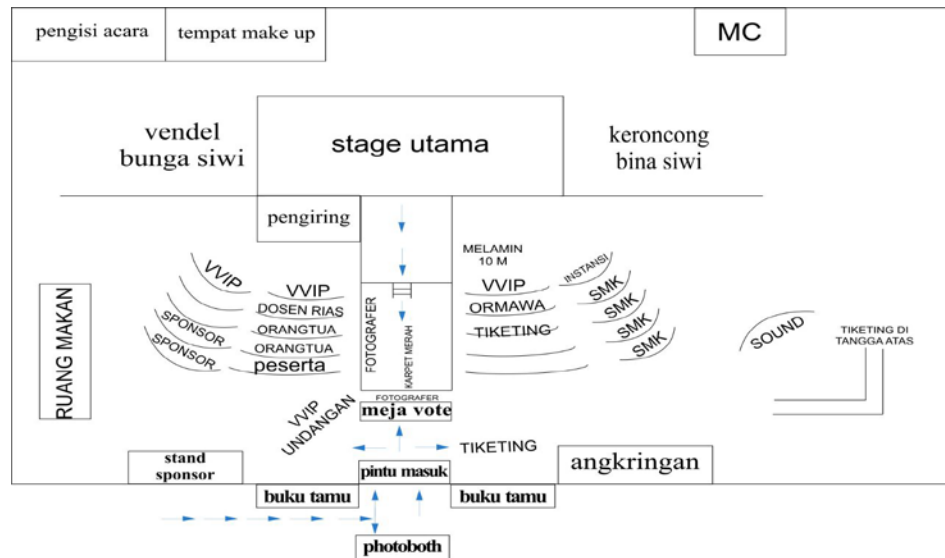


Gambar 14. Desain *Body Painting*  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

## 6. Desain Pergelaran

Desain pertunjukan yang digunakan menggunakan jenis panggung *proscenium*. Panggung ini dipilih guna penonton yang menyaksikan aktor bermain dalam lakon melalui sebuah bingkai atau lengkung (*proscenium*). Bingkai yang dipasang layar atau gordena ini yang memisahkan wilayah akting pemain dengan penonton yang menyaksikan pertunjukan dari satu arah. Dengan pemisahan ini maka pergantian tata panggung dapat dilakukan tanpa

sepengetahuan penonton. Jarak yang diciptakan untuk memisahkan pemain dan penonton ini dapat digunakan untuk menyajikan cerita apa adanya. Aktor dapat bermain dengan leluasa seolah-olah tidak ada penonton yang hadir melihatnya.



Gambar 15. Desain Pergelaran  
(Sketsa: Sie Acara)

### C. *Develop* (Pengembangan)

Bagian *develop* ini akan membahas beberapa garis besar tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

#### 1. Desain

Desain tokoh Ra Yuyu dibuat dengan tahap pertama mendesain kostum, aksesoris, penataan rambut, rias wajah dan *body painting* yang akan digunakan. Desain harus sesuai karakter dan karakteristik yang diperankan dengan mempertimbangkan prinsip unsur desain, dan pengembangan sumber ide yang akan digunakan.

## 2. Validasi

Kesesuaian desain kostum dengan karakter dan karakteristik tokoh yang akan diperankan di validasi oleh ahli desain Afif Ghurub Bestari dan dosen pembimbing Elok Novita kemudian mendapatkan saran dan nasihat untuk melakukan perbaikan.

## 3. Revisi Desain

Desain yang telah mendapatkan saran kemudian direvisi untuk melakukan perbaikan agar sesuai dengan tokoh yang akan diperankan. Revisi yang dilakukan sebanyak 2 kali lalu *validator* menyetujui desain yang telah direvisi.

## 4. Pembuatan Kostum

Proses pembuatan kostum dan aksesoris membutuhkan waktu 3 minggu untuk menyelesaikannya. Proses ini melibatkan beberapa pihak seperti penjahit dan pembuat aksesoris.

## 5. *Fitting* Kostum

*Fitting* kostum tahap pertama dilaksanakan pada tanggal 29 Desember 2017 di gedung PTBB Lantai 2 Ruang Laboratorium Rias. *Fitting* pertama kain yang digunakan untuk selempang pada bagian belakang terlalu pucat jika berada di atas panggung. *Fitting* kostum tahap kedua dilaksanakan pada tanggal 4 Januari, 2018 kostum yang digunakan untuk selempang pada bagian belakang terlalu tua warnanya sehingga terlihat mati jika di atas panggung.

## 6. Validasi Rias Wajah dan Penataan Rambut

Tes *make up* dilaksanakan pada tanggal 28 Desember 2017 di PTBB Lantai 2 Ruang Laboratorium Rias didampingi oleh dosen pembimbing Elok Novita. Tes *make up* dilaksanakan sebanyak 3 kali hingga mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing.

## 7. *Prototype* Hasil Karya Pengembangan

- a. Hasil desain yang telah mendapat persetujuan oleh validator sesuai rancangan.
- b. Kostum dibuat menggunakan kain satin bridal berwarna hitam untuk celana, ikat pinggang menggunakan bahan bludru hitam dengan renda emas, selempang menjuntai sampai bawah pada bagian belakang menggunakan bahan satin berwarna emas tembaga.
- c. Aksesori yang dibuat menggunakan spon ati, *platin*, *pilox* dan, manik-manik.
- d. Rias wajah yang telah mendapat persetujuan oleh dosen pembimbing, diuji cobakan pada *talent* yang akan memerankan tokoh Ra Yuyu dengan penyesuaian kosmetik yang akan digunakan pada saat di atas panggung.
- e. Penataan rambut, untuk membentuk lengkungan kepala digunakan kawat *strimin* yang telah disesuaikan dengan ukuran *talent* yang akan memakainya. Rambut yang digunakan adalah cemara yang ditata dengan arah vertikal membentuk cepol pada bagian atas dan menyisakan rambut pada bagian belakang.

#### **D. Disseminate (Penyebarluasan)**

Tahap terakhir yaitu penyebarluasan, dilakukan dengan membentuk kepanitiaan dan menyusun konsep rancangan pertunjukan, kemudian mengadakan pertunjukan. Tahap ini dijabarkan dengan rancangan pertunjukan, penilaian (*grand juri*), gladi kotor, gladi bersih dan pertunjukan inti.

##### **1. Rancangan Pertunjukan**

Rancangan pertunjukan menampilkan bentuk teater tradisi yang mengangkat tema Kudeta di Majapahit dengan judul pertunjukan Teater Tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Teater tradisi ini diangkat dengan tujuan untuk memperkenalkan sekaligus edukasi kepada masyarakat umum khususnya remaja pada zaman sekarang. Pertunjukan teater tradisi yang akan dilaksanakan di Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB-selesai.

##### **2. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)**

Program Studi Tata Rias dan Kecantikan melaksanakan tahap penjurian pada tanggal 6 Januari 2018 sebelum pertunjukan dilaksanakan. Tahap penjurian ini juga untuk mengambil penghargaan yang dikategorikan sebagai berikut: a) kategori narapraja b) kategori dharmaputra c) kategori prajurit d) *best favorite* e) *best of the best* f) *best talent*.

Penjurian dilaksanakan di KPLT lantai 3 Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta dengan melibatkan juri yang telah dipercaya untuk penilaian, diantaranya:

- a. Esti Susilarti selaku seniman pertunjukan dari Kantor Redaksi Kedaulatan Rakyat.
- b. Yuswati Ismangun selaku pemerhati seni dari Fakultas Teknik Pendidikan Boga dan Busana Prodi Tata Rias dan Kecantikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- c. Agus Prasetya selaku pemerhati seni dari instansi Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Selain juri juga dihadiri oleh dosen pembimbing, *talent*, anak *oprec* dan Mahasiswi Prodi Tata Rias angkatan 2015.

### **3. Gladi Kotor**

Acara gladi kotor dilaksanakan di *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta pukul 19.00 WIB-selesai. Gladi kotor dilaksanakan guna untuk mematangkan mimik wajah dan irama dialog yang diperankan masing-masing *talent*.

### **4. Gladi Bersih**

Gladi bersih dilaksanakan di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta pada tanggal 17 Januari 2018 pukul 13.00 WIB-selesai. Gladi bersih ini dihadiri oleh seluruh dosen, ahli desain, sutradara, penulis naskah, panitia *oprec*, tim *lighting*, tim dekorasi, *talent*, serta mahasiswi Prodi Tata Rias dan Kecantikan angkatan 2015 guna memperdalam peran di panggung yang akan digunakan para tokoh untuk berakting serta mematangkan *job desk* para panitia yang telah dibagikan sebelumnya.

## **5. Pergelaran**

Pergelaran inti teater tradisi Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta yang akan dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018 pukul 13.00 WIB-selesai bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

## **BAB IV**

### **PROSES, HASIL, DAN PEMBAHASAN**

Bagian keempat ini akan mengupas proses pelaksanaan dan hasil akhir rancangan yang telah dirubah menjadi wujud nyata dilengkapi dengan gambar, foto, dan uraian pembahasan. Urutan penyajian pada tahap keempat ini berupa *define* (pendefinisian), *design* (perencanaan), *develop* (pengembangan), dan proses *disseminate* (penyebarluasan).

#### **A. Proses, Hasil dan Pembahasan *Define* (Pendefinisian)**

Awal berdirinya Kerajaan Majapahit yang dipimpin oleh Raden Wijaya. Setelah Raden Wijaya meninggal pada tahun 1309 masehi, putranya yang bernama Prabu Jayanegara yang masih berumur 15 tahun dinobatkan menjadi pemimpin Kerajaan Majapahit. Semenjak Raja Prabu Jayanegara memimpin, terjadi banyak pergolakan pemberontakan Rakyat Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora. Para anggota Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu, dan Ra Tanca berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha. Kelompok Mahapati yang memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin Gajah Mada bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dari rongrongan musuh. Sampai waktu bergulir dan terbitlah “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.



Para anggota Dharmaputra merupakan pembesar atau pejabat Kerajaan Majapahit, salah satu anggota Dharmaputra yang menjadi pembesar atau pejabat Kerajaan Majapahit ialah Ra Yuyu. Ra Yuyu digambarkan sebagai seorang yang bijaksana dan tegas. Karakteristik Ra Yuyu memiliki usia 45 tahun, walaupun Ra Yuyu memiliki usia yang lebih tua dibandingkan dengan Raja Prabu Jayanegara, karakter yang dibawakan tetap patuh terhadap perintah sang Raja dibuktikan dengan adanya dialog naskah drama yang diperankan selalu menggunakan kalimat “*lilah dalem sinuwun*” yang berarti ‘terimakasih baginda raja’ ketika menghadap pada sang Raja. Karakter yang tegas membuat Ra Yuyu harus berlaku jujur mengenai apa yang terjadi pada kerajaan.

Berdasarkan analisis cerita, karakter dan karakteristik Ra Yuyu yang telah ditampilkan pada pertunjukan teater tradisi yang bertema Kudeta di Majapahit. Penampilan Ra Yuyu ketika di atas panggung telah sesuai dengan karakter yang dibawakan yaitu sebagai pembesar atau pejabat Kerajaan Majapahit. Dengan kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter, dan *body painting* yang diterapkan pada Ra Yuyu telah sukses menarik perhatian penonton teater tradisi “Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta”.

Selain analisis cerita, karakter dan karakteristik juga terdapat pengembangan sumber ide *disformasi* melalui penyederhanaan bentuk, yaitu dengan pengurangan bentuk satu demi satu, namun bentuk desain yang dihasilkan dari proses *disformasi* tidak meninggalkan sumber ide awal. Bagian yang disederhanakan berupa motif ukiran pada aksesoris, hal ini dilakukan agar tidak melebihi kostum pada raja. Aksesoris kalung pada dada digantikan dengan

pangkat pada bagian bahu dan selempang pada dada dengan arah diagonal ke kiri dan pada dada kanan ditambahkan *body painting* dengan unsur warna hitam, melambangkan karakter Ra Yuyu sebagai seorang yang tegas. Penambahan pangkat pada bagian bahu kanan dan kiri menggunakan unsur warna emas dan selempang dibagian belakang yang menjuntai sampai bawah menggunakan unsur warna emas tembaga melambangkan bahwa Ra Yuyu merupakan seorang pejabat Kerajaan Majapahit. Selain pangkat pada bahu dan selempang, penambahan kain batik dengan kombinasi warna coklat, hijau, merah, dan hitam pada kostum merupakan ciri khas Ra Yuyu sebagai seorang yang bijaksana, merah melambangkan keberanian, hijau melambangkan ketenangan dan hitam melambangkan bahwa Ra Yuyu merupakan seorang yang tegas. Motif pada kain batik yang digunakan oleh Ra Yuyu yaitu daun, melambangkan karakter Ra Yuyu sebagai seorang yang murah hati dan burung merak yang melambangkan kebijaksanaan. Dengan mempertahankan celana  $\frac{3}{4}$  berwarna hitam untuk mempermudah *talent* bergerak di atas panggung serta menyesuaikan postur tubuh pada *talent*. Aplikasi rias wajah yang telah ditampilkan pada pergelaran teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* sudah sesuai dengan desain awal. Saat di atas panggung rias karakter dengan kosmetik berwarna kemerahan ketika terkena *lighting*, wajah *talent* terlihat berusia 45 tahun.

## B. Proses, Hasil dan Pembahasan *Design* (Perencanaan)

Bagian proses hasil dan pembahasan *design* (perencanaan) di dalamnya terdapat beberapa tahap seperti merancang kostum, aksesoris, rias wajah, *body painting*, dan penataan rambut.

### 1. Kostum

Proses pembuatan kostum Ra Yuyu menggunakan bahan utama satin bridal berwarna hitam pada bagian celana, satin tipis pada bagian selempang, batik kontemporer pada bagian pinggang, dan bahan tambahan beludru sebagai ikat pinggang yang dilengkapi dengan renda berwarna emas.

Cara pembuatan celana yaitu:

- a. Membuat pola pada celana sesuai dengan ukuran *talent* kemudian dipotong.
- b. Kemudian dijahit sehingga menghasilkan bentuk celana yang diinginkan yaitu  $\frac{3}{4}$ .
- c. Proses menjahit melibatkan Nur sebagai penjahit. Hasil desain kostum sesuai dengan hasil akhir dan dapat mempermudah *talent* bergerak di atas panggung.

Cara pembuatan selempang beserta ikat pinggang sebagai berikut:

- a. Siapkan kain satin berwarna emas tembaga dengan panjang 2 m dan lebar 1,15 m.
- b. Proses *woolsum* melibatkan jasa penjahit Indah.

- c. Pembuatan ikat pinggang siapkan kain beludru berwarna hitam dengan panjang 1,5 m dan lebar 1,15 m kemudian siapkan renda berwarna emas 4m.
- d. Kemudian potong renda dengan panjang 80 cm dan lebar 15 cm, lalu sisihkan.
- e. Potong kain beludru dengan ukuran 10 cm x 10 cm kemudian bentuk setengah lingkaran dan potong lalu, sisihkan menjadi 4 bagian.
- f. Potong kain beluru dengan ukuran panjang 20 cm dan lebar 10 cm, lalu sisihkan menjadi 5 bagian.
- g. Kain beludru yang telah dipotong dengan sesuai ukuran dilapis menggunakan renda yang telah disiapkan.
- h. Kain beludru yang telah dilapis dengan renda digabungkan dengan cara selang seling penjahitan. Pertama persegi panjang lalu setengah lingkaran begitu seterusnya. Proses penjahitan melibatkan Sularsih untuk menjahit.
- i. Kain beludru dan selempang yang telah jadi, dijadikan satu dengan selempang yang akan digunakan. Penyatuan selempang dan kain beludru di jahit dengan teknik diagonal yaitu dengan miring ke arah kiri.
- j. Kain beludru yang telah menjadi satu dengan tirai lalu dipasangkan perekat pada ujung kanan dan kiri kain beludru untuk mempermudah penggunaan.

Cara menjahit kain batik:

- Siapkan kain batik kontempoer.
- Kain batik yang digunakan dengan panjang 1,5 m dan lebar 1,15 m.
- Kain batik di-*wollsum* dengan melibatkan Indah sebagai penjahitnya.



Gambar 16. Desain Kostum  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 17. Kostum Lengkap  
(Dokumentasi: Pelangi 2018)

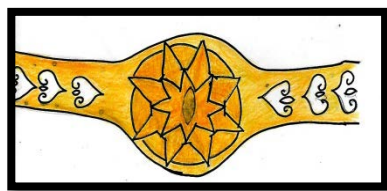
Hasil desain akhir kostum sesuai dengan hasil akhir yang telah di pergelarkan di atas panggung. Celana yang digunakan tidak terdapat masalah dengan penggunaan tali pada celana dapat menyesuaikan lingkaran pinggang *talent* dan pada saat di atas panggung *talent* dapat bergerak dengan lincah tanpa hambatan. Selempang dan ikat pinggang yang dijahit kencang dengan penggunaan perekat, saat di atas panggung aman dan tidak terlepas dari badan *talent*.

## 2. Aksesoris

Aksesoris yang dibuat menggunakan bahan spon ati, diberi hiasan berupa manik-manik, *gliter* warna emas. Proses pembuatan aksesoris melibatkan Dimas mahasiswa ISI. Berikut cara pembuatannya:

### a. Aksesoris kepala

- 1) Membuat pola sesuai dengan ukuran *talent*.
- 2) Memotong pola kemudian mengukir pada bagian samping kanan dan kiri dengan bentuk daun.
- 3) Pada bagian tengah menggunakan bentuk lingkaran dengan ukuran lambang Kerjaan Majapahit.
- 4) Pola dan ukiran sudah selesai kemudian warnai dengan warna emas.
- 5) Aksesoris yang diwarnai sudah kering untuk memudahkan penggunaan menggunakan elastis yang dikaitkan antara ujung dengan ujung.



Gambar 18. Desain Aksesoris Rambut  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

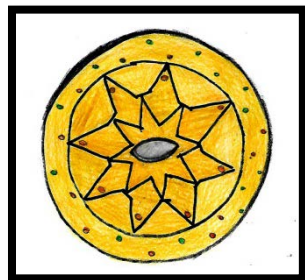


Gambar 19. Hasil Aksesoris Rambut  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil akhir saat di atas panggung aksesoris sesuai dengan desain awal. *Talent* merasa nyaman dan kencang, selain itu saat terkena *lighting* warna yang dihasilkan lebih gemerlap dan mewah.

b. Aksesori Ikat Pinggang

- 1) Membuat pola seberapa besar lingkaran dengan ikat pinggang yang akan digunakan oleh *talent*.
- 2) Memotong pola yang telah menjadi beberapa bagian dengan ukuran yang berbeda.
- 3) Ukuran yang paling kecil untuk aksesori ikat pinggang diukir dengan lambang Kerajaan Majapahit.
- 4) Semua pola sudah menjadi beberapa bagian lalu disatukan dengan lem.
- 5) Jika semuanya sudah menyatu kerangka aksesori siap untuk diwarai menggunakan warna emas.
- 6) Setelah kerangka aksesoris setengah kering ditambah dengan hiasan manik-manik.



Gambar 20. Desain Aksesori Ikat Pinggang  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 21. Hasil Aksesori Ikat Pinggang  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

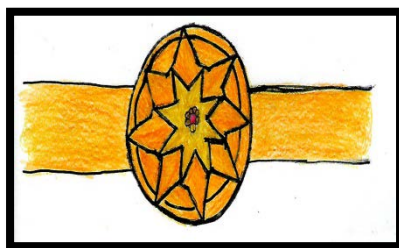
Hasil akhir aksesori saat di atas panggung dapat menambah kesan mewah. Warna yang digunakan tidak pucat dan besar aksesori telah sesuai dengan ukuran ikat pinggang yang telah dibuat. Namun,

pada saat digunakan di atas panggung aksesoris ikat pinggang terlalu besar sehingga memenuhi bagian perut *talent*.

c. Aksesoris Lengan Tangan

Aksesoris lengan tangan dibuat menggunakan spon ati, elastis, lem dan pewarna emas. Proses pembuatan aksesoris lengan tangan melibatkan Dimas mahasiswa ISI. Berikut cara pembuatannya:

- 1) Siapkan spon ati dengan ukuran 3 cm x 21 cm kemudian potong dan sisihkan.
- 2) Siapkan spon ati dengan ukuran 7 cm lalu bentuk lingkaran menjadi 2 buah. Salah satu dari lingkaran tersebut dibentuk dengan ukiran melambangkan Kerajaan Majapahit.
- 3) Jika semua telah membentuk sesuai dengan pola masing-masing kemudian dijadikan satu menggunakan lem. Penyatuan antara bentuk persegi panjang dan lingkaran berda di tengah.
- 4) Kemudian warnai dengan lem, tunggu beberapa saat sampai kering.
- 5) Jika aksesoris sudah mengering pasangkan elastis agar mempermudah penggunaan.



Gambar 22. Desain Aksesoris Lengan Tangan  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 23. Hasil Aksesoris Lengan Tangan  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

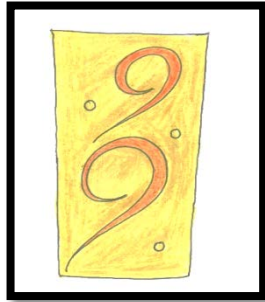


Hasil akhir aksesoris lengan tangan pada saat di atas panggung menambah kesan mewah pada Ra Yuyu. Aksesoris lengan tangan yang digunakan *talent* nyaman pada saat berada di atas panggung dan aman tidak lepas saat digunakan untuk bergerak. Ukurannya telah sesuai dengan lengan tangan *talent*.

d. Aksesoris Pergelangan Tangan

Aksesoris dibuat menggunakan bahan spon ati, lem, benang *wool*, perwana emas diberi hiasan berupa gliter dengan teknik pengukiran dan penempelan aksesoris. Proses pembuatan aksesoris pergelangan tangan melibatkan Dimas mahasiswa ISI. Berikut cara pembuatannya:

- 1) Siapkan spon ati, buat pola dengan ukuran 11 cm x 13 cm kemudian potong.
- 2) Spon ati yang telah dipotong dibentuk pola dengan ukiran lengkungan lalu ukir sesuai dengan pola yang telah dibuat.
- 3) Spon ati yang terbentuk lalu bagian ujung-ujungnya diberi lubang sebanyak 8 lubang untuk memasukkan benang *wool*.
- 4) Spon ati yang terbentuk semua pola lalu diwarnai dengan perwana emas. Tunggu sampai kering lalu masukkan benang *wool* untuk mempermudah saat penggunaan.



Gambar 24. Desain Aksesoris Pergelangan Tangan  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 25. Hasil Aksesoris Pergelangan Tangan  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

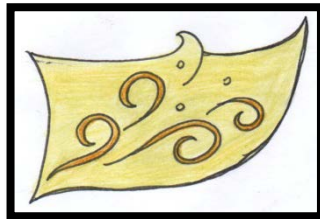
Hasil akhir aksesoris pergelangan tangan yang telah digunakan pada saat pertunjukan di atas panggung, menambah kesan mewah karena warna emas yang mewakili. Ukurannya telah sesuai saat digunakan oleh *talent*. Saat di atas panggung *talent* merasa nyaman dan aman karena tidak terlepas saat digunakan bergerak.

e. Aksesoris Bahu

Aksesoris dibuat menggunakan bahan spons ati, pilox berwarna emas, plastisin berwarna emas, lem, kawat, rantai dan perekat. Teknik yang digunakan menggunakan lem untuk merekatkan. Proses pembuatan aksesoris bahu melibatkan Dimas mahasiswa ISI. Berikut cara pembuatannya:

- 1) Siapkan spon ati dengan ukuran 30 cm x 30 cm.
- 2) Kemudian bentuk dengan pola melingkar ke atas atau menyerupai rumah siput. Bentuk 4 buah pola yang sama dengan arah yang berbeda kanan dan kiri, kemudian potong dan sisihkan.

- 3) Pasang kawat pada pinggir spon ati yang telah dipotong. Kemudian jadikan satu antara yang dipasang kawat dan tidak menggunakan lem.
- 4) Potong plastisin dengan pola yang sama dengan spon ati. Kemudian rekatkan menggunakan lem bagian depan dan belakang.
- 5) Potong spon ati dengan ukuran 5 cm x 15 cm menjadi 4 bagian, kemudian rekatkan menggunakan lem menjadi 2 bagian yang sama.
- 6) Jika satu pasang kerangka aksesoris telah jadi lalu pasang rantai menggunakan benang jahit. Kerangka yang dijajarkan antara kanan dan kiri membentuk lengkungan ke dalam.
- 7) Kemudian pasang perekat pada bagian dalam kerangka dengan teknik jahit. Begitu dengan potongan persegi panjang yang telah dibuat.



Gambar 26. Desain Aksesoris Bahu  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 27. Hasil Aksesoris Bahu  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil akhir aksesoris bahu tidak sesuai dengan desain karena pola dan ukuran yang dibuat terlalu besar. Namun ketika di atas panggung aksesoris yang mewakili karakter Ra Yuyu sebagai pembesar

kerajaan ini menambah kesan mewah dengan warna emas yang digunakan.

### 3. Rias Wajah

Tata rias wajah menggunakan jenis rias karakter dan teknik rias panggung agar tidak mudah luntur, ketika terkena cahaya rias wajah lebih jelas di mata penonton.

Proses pengaplikasian rias wajah adalah sebagai berikut:

- a. Pembersihan wajah dengan menggunakan *milk cleanser* wajah berminyak karna *talent* yang memerankan jenis kulit wajahnya berminyak.



Gambar 28. Aplikasi *Milk Cleanser*  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- b. Pengaplikasian *foundation primer* untuk melapisi wajah sebelum menggunakan *canebo* dan *foundation* utama.



Gambar 29. Aplikasi *Foundation Primer*  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- c. Pengaplikasian *canebo* agar *make up* tidak mudah luntur saat di atas panggung.



Gambar 30. Aplikasi *Canebo*  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- d. Pengaplikasian *foundation* utama dengan warna kemerahan pada seluruh wajah.



Gambar 31. Aplikasi *Foundation* Utama  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- e. Pengaplikasian *shadding* hidung menggunakan cream *foundation* berwarna coklat tua .



Gambar 32. Aplikasi *Shadding* Hidung  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- f. Pengaplikasian bedak tabur pada seluruh wajah.



Gambar 33. Aplikasi Bedak Tabur  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- g. Pengaplikasian bedak padat.



Gambar 34. Aplikasi Bedak Padat  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- h. Pengaplikasian *blush on* pada tulang pipi.



Gambar 35. Aplikasi *Blush On*  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- i. Pengaplikasian *eye shadow* menggunakan warna coklat dan hitam.



Gambar 36. Aplikasi *Eye Shadow*  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- j. Pengaplikasian pensil bawah mata lalu dibaurkan.



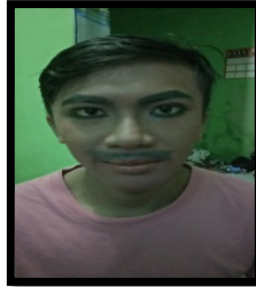
Gambar 37. Aplikasi Pensil Bawah Mata  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

- k. Pembuatan alis yang meninggi menggunakan warna hitam dan di pekatkan menggunakan *eye liner gel*.



Gambar 38. Pembuatan Alis  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

1. Pembuatan kumis menggunakan *eye liner gel* berwarna hitam.



Gambar 39. Pembuatan Kumis  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)



Gambar 40. Desain Rias Wajah  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 41. Hasil Rias Wajah  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil akhir rias wajah yang telah dipergelarkan, saat di atas panggung dapat terlihat tegas mewakili karakter Ra Yuyu. Warna *make up* yang dihasilkan pada saat terkena lampu panggung sesuai dengan karakteristiknya yaitu berusia 45 tahun.

#### 4. *Body Painting*

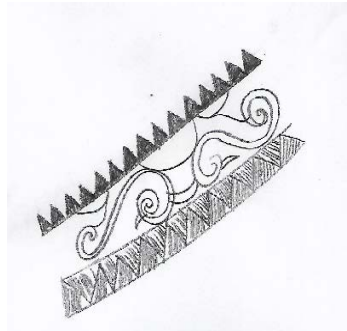
*Body painting* dibuat menggunakan teknik lukis. Tujuan penggunaan *body painting* untuk memperlihatkan ketegasan pada karakter yang dibawakan tokoh.

Proses pembuatan *body painting* sebagai berikut:

- a. Bersihkan badan yang akan dilukis untuk mempermudah kosmetik menempel.



- b. Kemudian lukis sesuai dengan desain yang telah dibuat.



Gambar 42. Desain *Body Painting*  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 43. Hasil *Body Painting*  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

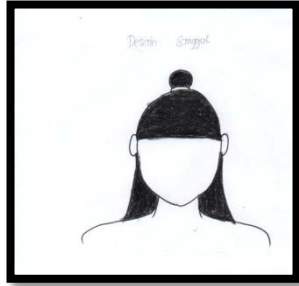
Hasil akhir *body painting* pada saat di atas panggung terlihat kecil dan kurang sesuai dengan desain awal yang direncanakan guna mewakili karakter Ra Yuyu yang tegas.

## 5. Penataan Rambut

Penataan rambut menggunakan tipe *top mesh*. Dengan fokus penataan pada puncak bertujuan agar rambut nampak rapi dan terlihat seperti penataan zaman dahulu dan sebagian rambut disisakan pada bagian belakang karena rambut yang panjang.

Proses pembuatan sanggul menggunakan bahan cemara, renda emas, kain beludru, kawat *strimin*, benang hitam dan jarum jahit.

- 1) Potong kawat *strimin* menjadi persegi lalu bentuk setengah lingkaran sesuai dengan ukuran tokoh.
- 2) Lapisi kain beludru bagian dalam dan luar lalu jahit.
- 3) Tata rambut cemara pada *strimin* yang telah dilapisi kain beludru.
- 4) Sisakan rambut pada bagian atas atau puncak lalu ikat dengan renda berwarna emas.



Gambar 44. Desain Penataan Rambut  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 45. Hasil Penataan Rambut  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil akhir pada saat di atas panggung penataan rambut terlihat rapi dan nyaman digunakan oleh *talent*. Penataan rambut yang telah digunakan dalam pertunjukan aman digunakan oleh *talent* saat bergerak di atas panggung serta sesuai dengan desain rancangan awal.

### C. Proses, Hasil dan Pembahasan *Develop* (Pengembangan)

#### 1. Validasi Desain Oleh Ahli I

Proses validasi desain oleh Afif Ghurub Bestari validasi dilakukan pada hari Kamis 7 Desember 2017 dengan hasil validasi kostum dan aksesoris sebagai berikut:



Gambar 46. Desain Kostum I  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 47. Desain Kostum II  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

Perubahan pertama dilakukan dengan penambahan aksesoris pada bagian bahu untuk menandakan bahwa Ra Yuyu merupakan pejabat Kerajaan Majapahit.

Perubahan kedua tidak menggunakan alas kaki untuk mempermudah gerak saat akting di atas panggung maupun *beauty show*.

Perubahan ketiga pada bagian selempang yang awalnya hanya menjuntai ke samping lalu dilakukan perubahan arah pada bagian belakang.

## 2. Validasi Desain Oleh Ahli II

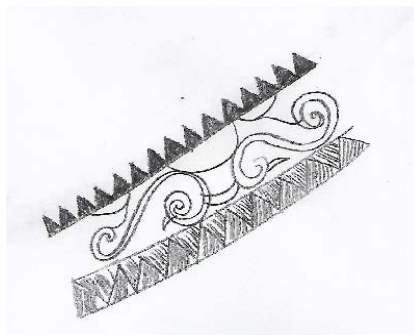
- a. Validasi desain rias wajah, *body painting*, dan penataan rambut dilaksanakan pada tanggal 26 Desember 2017 oleh Elok Novita



Gambar 48. Desain Penataan Rambut  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

Tidak ada perubahan dari rias desain rias wajah. Desain gambar telah mewakili usia yang dimiliki Ra Yuyu yaitu 45 tahun.

- b. Validasi *body painting* dilaksanakan pada tanggal 26 Desember 2017 oleh Elok Novita.



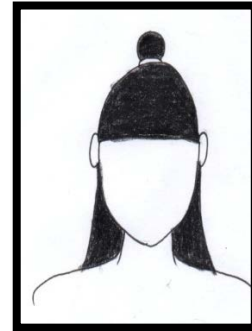
Gambar 49. Desain *Body Painting*  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

*Body painting* tidak ada perubahan yang dilakukan pada saat validasi.

- c. Validasi penataan rambut dilaksanakan pada tanggal 26 Desember 2017 oleh Elok Novita.



Gambar 50. Desain Penataan Rambut I  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)



Gambar 51. Desain Penataan Rambut II  
(Sketsa: Desi Tri, 2018)

Perubahan desain penataan rambut yaitu pada bagian belakang. Penambahan rambut panjang pada bagian belakang dan ikat rambut berwarna emas.

### 3. Pembuatan Kostum dan Aksesori

Kostum dibuat oleh Nur sesuai dengan arahan Afif Ghurub Bestari, membutuhkan waktu 2 minggu untuk menyelesaikan aksesori. Aksesori dibuat oleh Dimas mahasiswa ISI. Biaya yang dibutuhkan untuk pembuatan kostum sebesar Rp.100.000 dan pembuatan aksesori sebesar Rp.400.000. *Fitting* kostum dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada tanggal 29 Desember 2017 dan 4 Januari 2018.

- a. *Fitting* pertama dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 29 Desember 2017



Gambar 52. *Fitting* Kostum 1  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil *fitting* pertama kostum perlu perbaikan karena kain yang digunakan untuk tirai pada bagian belakang warna kain terlalu pucat. Aksesori yang digunakan belum lengkap dan kain batik yang digunakan belum sesuai dengan karakter yang diperankan.

b. *Fitting* kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 4 Januari 2017



Gambar 53. *Fitting* Kostum II  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil *fitting* kedua aksesoris belum lengkap dan selempang yang digunakan masih pucat. Kain yang diharapkan untuk menggambarkan karakter yang dimiliki Ra Yuyu sulit mendapatkannya dan waktunya terbatas. Pada *fitting* kedua Ra Yuyu masih menggunakan alas kaki namun pada akhirnya mengalami perubahan, tidak menggunakan alas kaki untuk mempermudah gerakan di atas panggung.

#### 4. Uji Coba Rias Wajah

Uji coba rias wajah dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu pada hari Kamis, 28 Desember 2017, Jum'at, 29 Desember 2017, dan Kamis, 4 Januari 2018

- a. Hasil uji coba rias wajah pertama yaitu:



Gambar 54. Hasil Uji Coba Rias Wajah I  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil dari uji coba rias wajah pertama riasan kurang coklat, sehingga kurang memperlihatkan tokoh yang memiliki karakteristik berusia 45 tahun, dan pembayang hidung yang terlalu sempit untuk rias karakter laki-laki.

- b. Hasil uji coba rias wajah kedua yaitu:



Gambar 55. Hasil Uji Coba Rias Wajah II  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil dari uji coba rias wajah kedua riasan sudah baik, namun warna *lipstick* yang digunakan terlalu pucat jika ditampilkan di atas panggung.



- c. Hasil uji coba rias wajah ketiga hari Kamis 4 Januari 2018.



Gambar 56. Hasil Uji Coba Rias Wajah III  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil uji coba rias wajah ketiga warna *blush on* yang digunakan pada Ra Yuyu tidak menampilkan karakter protagonis, sehingga tidak sesuai dengan karakter yang dibawakan oleh tokoh Ra Yuyu. Lipstik yang digunakan terlalu pucat apabila terkena *lighting*.

## 5. Uji Coba Panataan Rambut

Uji coba penataan rambut dilakukan sebanyak 2 kali yaitu pada hari Jum'at 29 Desember 2017 dan hari Kamis 4 Januari 2018.

- a. Hasil uji coba penataan rambut pertama hari Jum'at 29 Desember 2017.



Gambar 57. Hasil Penataan Rambut 1  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil penataan rambut pertama masih belum rapi dan kurang besar pada cepol bagian atas dan sisa rambut tidak merata. Ikat rambut yang digunakan belum terlihat jika ditampilkan di atas panggung.

- b. Hasil uji coba penataan rambut kedua hari Kamis 4 Januari 2018.



Gambar 58. Hasil Penataan Rambut II  
(Dokumentasi: Desi Tri, 2018)

Hasil penataan rambut kedua belum kencang dan *talent* belum merasa nyaman ketika menggunakannya. Penataan rambut yang digunakan belum rapi dan membutuhkan perbaikan untuk merapikannya.

**6. *Prototype* Tokoh yang dikembangkan.**

Hasil *fitting* kostum, aksesoris, uji rias wajah, *body painting* dan penataan rambut menunjukkan hasil sebagai berikut:



Gambar 59. Hasil *Prototype*  
(Dokumentasi: Pelangi, 2018)

#### **D. Proses, Hasil dan Pembahasan *Disseminate* (Penyebarluasan)**

*Disseminate* (penyebarluasan) dilakukan dalam bentuk pertunjukan. Dengan mengusung tema Kudeta di Majapahit. Pertunjukan dikemas dalam bentuk teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta. Pertunjukan ini diselenggarakan pada 18 Januari 2018 di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pertunjukan ini ditujukan untuk masyarakat umum khususnya remaja dengan tujuan untuk edukasi juga memperkenalkan budaya dan sebagai kreatifitas jika budaya zaman dulu tidak selalu kuno.

##### **1. Penilaian Ahli (*Grand Juri*)**

Kegiatan Penilaian Ahli (*Grand Juri*) adalah kegiatan penilaian hasil karya secara keseluruhan sebelum ditampilkan secara luas. Penilaian Ahli (*Grand Juri*) diselenggarakan pada 6 Januari 2018 bertempat di KPLT Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

Juri yang menilai berasal dari tiga bidang yaitu seniman pertunjukan diwakili oleh Agus Prasetya dari instansi Institut Seni Indonesia Yogyakarta, ahli rias fantasi diwakili oleh Yuswati Ismangun dari instansi Universitas Negeri Yogyakarta, dan pemerhati seni diwakili oleh Esti Susilarti dari instansi Redaksi Kedaulatan Rakyat.

Penilaian yang dilakukan mencakup dari segi kostum, rias, aksesoris yang digunakan, kesesuaian dengan karakter, dan totalitas penampilan tokoh yang dibawakan. Hasil penilaian tersebut kemudian dijumlahkan, dan dipilih 12 tampilan terbaik dari 26 karya mahasiswa.

Hasil terbaik diurutkan dari posisi teratas *Best Of The Best* yaitu tokoh Ra Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakinah, *Best Favorite* tokoh Tribuana Tungga Dewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi. Berdasarkan kategori Narapraja, *Best 1 Narapraja* tokoh Mahapati Halayudha karya mahasiswa Teresa Valentina, *Best Narapraja 2* tokoh Tribuana Tungga Dewi karya mahasiswa Putri Anggita Dewi, *Best 3 Narapraja* tokoh Prabu Jayanegara karya mahasiswa Agatha Ratu Maheswara Dewayana. Sedangkan dari Dharmaputra, *Best Dharmaputra 1* tokoh Ra Wedheng karya mahasiswa Asrifa Sakina, *Best 2 Dharmaputra* tokoh Ra Banyak karya mahasiswa Frida Pratiwi, *Best 3 Dharmaputra* tokoh Kudo Lawean karya mahasiswa Zalma Nur Chasanah. Berdasarkan *Best Prajurit 1* oleh karya mahasiswa Siska Widiyah Fitiyani dengan tokoh Prajurit Lumajang 3, *Best Prajurit 2* oleh karya mahasiswa Poppy Romadhoni Larasati dengan tokoh Prajurit Majapahit 1, *Best Prajurit 3* oleh karya mahasiswa Nita Apriliana dengan tokoh Prajurit Majapahit 4 dan yang terakhir *Best Talent* oleh karya mahasiswa Teresa Valentina dengan tokoh Mahapati Halayudha.

## **2. Galdi Kotor**

Gladi kotor diselenggarakan pada 16 Januari 2018 bertempat di *Student Center* Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi kotor difokuskan pada penampilan tokoh di atas panggung dengan adegan yang matang. Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi kotor ini adalah untuk

mempersiapkan lebih giat untuk para talent, ketika tampil di atas panggung pertunjukan.

### **3. Gladi Bersih**

Gladi bersih diselenggarakan pada 17 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Acara gladi bersih bertujuan untuk mempersiapkan dari segi panitia, *talent*, dekor, *sound*, *lighting* agar lebih totalitas saat dipertunjukkan.

Hasil yang diperoleh dari kegiatan gladi bersih ini untuk para *talent* terutama Ra Yuyu lebih mengetahui apa kekurangan esok hari ketika pertunjukan. Pada saat gladi bersih *talent* menggunakan kostum tanpa rias wajah untuk mencoba seberapa nyaman dan aman kostum yang akan digunakan saat pertunjukan.

### **4. Pertunjukan Utama**

Pertunjukan bertema Kudeta di Majapahit yang dikemas dalam pertunjukan teater tradisi berjudul Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta telah sukses ditampilkan pada 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta.

Acara ini dihadiri oleh beberapa jajaran tinggi dari dekan fakultas, kepala jurusan PTBB, kaprodi, dan dosen. Tiket yang terdapat sebanyak 350 dan terjual sebanyak 281 tiket. Mayoritas penonton yang menyaksikan acara ini adalah Organisasi Mahasiswa UNY, instansi, orang tua, dan *tiketing*.

Petunjukan dengan durasi kurang lebih 2 jam menampilkan kisah di Kerajaan Majapahit, yang terjadi banyak pergolakan pemberontakan Rakyat Ranggalawe di Tuban dan Lembu Sora dengan pimpinan Raja Prabu Jayanegara yang masih berumur 15 tahun, para anggota Dharmaputra, Ra Kuti, Ra Semi, Ra Wedheng, Ra Yuyu, dan Ra Tanca berseteru dengan kelompok Mahapati atau Patih Halayudha yang memiliki ambisi untuk menjadi Patih Hamangkubumi yang pada saat itu diberikan kepada Rakyat Nambi dari Lumajang. Ra Yuyu dengan anggota Dharmaputra membongkar rahasia Mahapati Halayudha yang mempunyai niat iri kepada kedudukan Mahapatih Hamangkubumi untuk mencelakakan Ki Raka Nambi. Suksesi pemerintahan Majapahit diambang kehancuran, namun pasukan Bhayangkara yang dipimpin Gajah Mada bertindak cepat untuk menyelamatkan tahta dan Raja Majapahit dalam rongrongan musuh, sampai waktu bergulir dan terbitlah *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*.

Pesan moral yang terkandung dalam cerita ini adalah tidak sewenang-wenang terhadap siapapun walaupun menjadi atasan, teguh pada pendirian, memiliki sifat bijaksana, dapat mengayomi sesama, mengajarkan budi pekerti yang baik, dengan harapan nantinya dapat memberikan pesan baik bagi penonton khususnya bagi masyarakat pada umumnya dalam kehidupan sehari-hari.

Rias karakter yang diaplikasikan telah sesuai dengan karakteristik Ra Yuyu yang berusia 45 tahun, dengan warna *make up* kemerahan saat

terkena lampu panggung terlihat lebih tua. Kostum Ra Yuyu berupa celana  $\frac{3}{4}$  , selempang dan ikat pinggang pada saat di atas panggung telah sesuai dengan karkter dan karakteristik yang diperankan oleh Ra Yuyu. Aksesori pada Ra Yuyu berupa mahkota, aksesori bahu, pergelangan tangan, lengan tangan, ikat pinggang, dan aksesori bahu telah mewakili karakteristik dan karakteristik yang diperankan oleh Ra Yuyu. Namun pada aksesori bahu Ra Yuyu ukuran terlihat lebih besar dan kurang sesuai dengan badan *talent*. Penataan rambut pada Ra Yuyu ketika di atas panggung *talent* merasa nyaman dan tidak lepas ketika bergerak. *Body painting* yang diaplikasikan pada dada Ra Yuyu ketika di atas panggung terlihat kurang besar.



## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### A. Simpulan

1. Hasil rancangan kostum, aksesoris, penataan rambut, rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu berupa pengembangan *disformasi* dalam pertunjukan teater tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* sebagai berikut:
  - a. Hasil rancangan kostum menggunakan unsur desain berupa, bentuk kotak, warna hitam dan cream, arah *vertical*, hasil akhir dengan perubahan pada unsur warna menjadi emas tembaga, arah diagonal dan prinsip keseimbangan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik yang akan dibawa oleh Ra Yuyu.
  - b. Hasil rancangan aksesoris menggunakan unsur warna emas, garis lengkung, dan prinsip keseimbangan simetris. Hasil akhir penambahan pada pangkat bagian bahu kanan dan kiri dengan agar sesuai dengan karakter dan karakteristik yang dibawa oleh Ra Yuyu.
  - c. Hasil rancangan penataan rambut menggunakan unsur warna hitam, bentuk bulat dengan hasil akhir penambahan penyesuaian rambut pada belakang sesuai dengan karakter dan karakteristik yang dibawa oleh Ra Yuyu.
  - d. Hasil rancangan rias karakter menggunakan unsur desain warna coklat untuk menampakkan wajah berusia 45 tahun, pengaplikasian alis menggunakan unsur warna hitam, pengaplikasian kumis dengan arah

*horizontal* dan menggunakan prinsip desain keseimbangan simetris agar sesuai dengan karakteristik dan karakter tokoh yang dibawakan Ra Yuyu.

- e. Hasil rancangan *body painting* tidak mengalami perubahan, dengan menggunakan unsur desain warna hitam, arah diagonal, bentuk kotak dan segitiga, dan prinsip keseimbangan asimetris agar sesuai dengan karakter tokoh yang dibawakan Ra Yuyu.
2. Hasil dari penataan kostum, aksesoris, penataan rambut, dan mengaplikasikan rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu dalam pertunjukan *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* adalah sebagai berikut.
    - a. Hasil penataan kostum Ra Yuyu terdiri celana 3/4 berwarna hitam, selempang berwarna cream, kain batik kontemporer yang dililit dan ikat pinggang yang terbuat dari beludru dan renda berwarna emas hasil akhir dengan perubahan pada penataan kostum berupa selempang berwarna emas tembaga yang telah sesuai dengan karakter dan karakteristik Ra Yuyu.
    - b. Hasil penataan aksesoris Ra Yuyu menghasilkan beberapa bagian diantaranya aksesoris kepala, aksesoris lengan tangan, aksesoris pergelangan tangan, aksesoris ikat pinggang, dan aksesoris bahu yang telah sesuai dengan karakter dan karakteristik Ra Yuyu.
    - c. Hasil penataan rambut pada Ra Yuyu menghasilkan tataran rambut *top mesh* pada konde dengan penyesuaian rambut terurai di belakang

yang telah sesuai dengan karakteristik Ra Yuyu sebagai pembesar kerajaan atau pejabat kerajaan.

- d. Hasil rias karakter Ra Yuyu menggunakan alis yang tajam menghasilkan tokoh yang memiliki karakter berwibawa dan tegas, serta penambahan kumis yang tebal menghasilkan rias wajah karakter berusia 45 tahun .
- e. Hasil pengaplikasian *body painting* pada Ra Yuyu bagian dada mewakili karakter yang tegas..

### 3. Menampilkan Ra Yuyu dalam Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta*

Penampilan Ra Yuyu dalam Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* menggunakan kostum pembesar kerajaan dengan rias karakter yang membuat penampilan terlihat pada usia 45 tahun namun masih lincah. Selempang yang melambangkan Pergelaran Teater Tradisi *Mentari Pagi di Bumi Wilwatikta* dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2018 bertempat di gedung Auditorium Universitas Negeri Yogyakarta. Pergelaran ini menampilkan cerita Kerjaan Majapahit di zaman dahulu yang dikemas dalam bentuk teater tradisi semi modern kotemporer. Acara pertunjukan ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses berkat kerjasama dengan seluruh panitia pelaksana pertunjukan.

## B. Saran

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam mendesain, merancang, dan mengaplikasikan tata rias, penataan rambut dan kostum dalam suatu pertunjukan agar sukses dan kesulitan dapat diatasi sebagai berikut:

### 1. Rancangan

Saran yang perlu diperhatikan dalam proses merancang kostum, aksesoris, rias karakter dan *body painting* Ra Yuyu yaitu:

- a. Sebaiknya pada merancang kostum, perlu diperhatikan desain yang telah dibuat, mempertimbangkan kain dan warna yang akan digunakan agar kostum yang digunakan pada *talent* nyaman, dan saat di atas panggung terlihat menarik.
- b. Rancangan pada aksesoris sebaiknya diperhatikan ukuran dan kenyamanan pada saat *fitting* sehingga pada saat pertunjukan tidak mengalami hambatan untuk *talent*.
- c. Rancangan rias karakter pada wajah perlu diperhatikan agar tergambar karakter dan karakteristik yang akan dibawakan oleh *talent*.
- d. Rancangan pada *body painting* sebaiknya memperhatikan besar dan kecilnya bentuk yang akan diaplikasikan pada badan *talent*, sehingga ketika di atas panggung terlihat bentuk *body painting* yang diharapkan *beautician*.

## 2. Hasil

- a. Pada saat menata kostum dan aksesoris sebaiknya mengetahui gerak yang akan dilakukan oleh *talent* agar tidak terganggu pada saat di atas panggung.
- b. Penyimpanan kostum dan aksesoris sebaiknya disimpan pada tempat yang rapi dan terhindar dari kelembaban udara agar tidak mudah rusak.
- c. Pada saat mengaplikasikan *body painting* sebaiknya menyesuaikan badan *talent* dan jarak penonton agar motif dan ukuran *body painting* yang diaplikasikan terlihat jelas.

## 3. Pergelaran

- a. Sebelum melaksanakan pertunjukan sebaiknya *beautician* melakukan *test make up* agar menghasilkan rias yang sesuai dengan karakter dan karakteristik yang dibawa oleh *talent*.
- b. Mempertimbangkan setiap tampilan kostum agar *talent* merasa nyaman ketika berada di atas panggung.
- c. Panitia pertunjukan perlu dibentuk dengan lengkap meliputi semua *divisi* agar kompak dan dapat terjalin kerjasama yang baik. Diperlukan pengarahan dan bimbingan untuk setiap *divisi*, agar dapat melaksanakan tanggung jawabnya secara maksimal. Menjaga komunikasi yang baik pada setiap penanggung jawab agar tidak terjadi kesalah pahaman dan pertunjukan dapat berjalan dengan

lancar dan sukses. Pemilihan tempat juga perlu dipikirkan dengan pertimbangan kapasitas penonton dan cuaca saat pertunjukan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia. (2016). *Lestarinya budaya indonesia*. <https://www.kompasiana.com> > syifaamalia diambil tanggal 30 Januari 2018.
- Ardian. *Pandawa(1)/Yudhistira/Dharmaputra*. <https://wayang.wordpress.com>. diambil tanggal 10 Oktober 2017.
- Barcode, Tim Sanggar Batik. (2010). *Batik*. Tim Sanggar Batik Barcode.
- Bariqina, E. dan Zieadawati, Z. (2001). *Perawatan dan penataan rambut*. Yogyakarta: Adicita.
- Ernawati., Izwemi., dan Nelmira, W. (2008). *Tata busana jilid 2*. Direktorat Pembinaan.
- Handayani, S. *Anak muda ogah melirik seni tradisional*. (2008). <https://nasional.kompas.com>. diambil tanggal 20 Februari 2018.
- Harymawan. (1998). *Dramaturgi*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Kartika, D, S . (2004). *Seni rupa modern*. Rekayasa Sains.
- Kusantati, H. Prihatin, P, T. dan Wiana, W. (2008). *Tata kecantikan kulit jilid 3*. Direktorat Pembinaan.
- Martha, P. (2011). *Basic persinal make up*. Martha Tilaar International Beauty School.
- Musman, A. dan Arini A, B. (2011). *Batik-warisan adiluhung nusantara*. Yogyakarta. Gramedia.
- Nurhadi. Dawud. dan Pratiwi, Y. (2006). *Bahasa indonesia jilid 2*. Erlangga.
- Tenia. (2018). *Pengertian dan fungsi sinopsis*. <https://bmc.wordpress.com> diambil tanggal 10 Februari 2018.
- Prihantina, I. (2015). *Tata rias fantasi*. Materi Pendidikan dan Pelatihan.
- Rediasa, N. Sutrisno B, L. (2015). Jurnal kajian seni volume 02, No. 1. *Pertunjukan Body Painting di Bali Sebagai Objek Wisata*.
- Riantiarno, N. (2011). *Kitab Teater*. Gramedia. Jakarta.
- Rosmatalilis. Hayatunnufus. & Yanita, M. (2008). *Tata kecantikan rambut jilid 2*. Kementrian Pendidikan dan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.

Santosa, E. Subagyo, H. Mardianto, H. dkk. (2011). *Seni teater jilid 1*. Direktorat Pembina Sekolah.

\_\_\_\_\_. *Seni teater jilid 2*. Direktorat Pembina Sekolah.

Sanyoto, S ,E. (2009). *Nirmana elemen-elemen dan desain*. Yogyakarta. Jalasutra.

Satoto, S. (2012). *Analisis drama & teater jilid 1*. Katalog Dalam Terbitan. Yogyakarta.

\_\_\_\_\_. *Analisis drama & teater jilid 2*. Katalog Dalam Terbitan. Yogyakarta.

Shophia, P, S. Karnasih, T. (2012). *Rias karakter*. Menteri Pendidikan dan Pelatihan.

Triyanto. (2012). *Mendesain assesoris busana*. KTSP.

Triyanto. Fitrihana, N. dan Zerusalem M, A. (2012) *Aneka aksesoris dari tanah liat*. KTSP.

Widarwati, S. (1993). *Desain busana 1*. IKIP. Yogyakarta.



## LAMPIRAN 1

## Foto Tokoh Dengan Beautician



## LAMPIRAN 2

Foto Beautician Bersama Dosen Pembimbing









**PROGRAM STUDI TATA RIAS DAN KECANTIKAN**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**MARET 2018**